79

TIPS DE ZELDA 64

CLUB Nintendo

A FONDO

SPACE STATION
SILICON VALLEY

WCW NWO REVENGE

BUCK BUMBLE

PREVIO

LOS NUEVOS TITULOS PARA EL GAME BOY

- A BUG´S LIFE
- TUROK 2
- TWOUBLE
- RATS!

NBA JAM 99 VS. IN THE ZONE '99

¿QUÉ HAY DENTRO DE...?

EXPANSION PAK

ISSN 0123-6873

EDICION 8-04 Colombia $ 3,600.00 Venezuela BS 1,200.00 Ecuador S/ Puerto Rico US$ 2,00 Panamá US$ 2,00

estás N

CASA ESTRELLA
GALERIAS Bogotá

CASA ESTRELLA
UNICENTRO Bogotá

MUNDO DE NINTENDO
Av. 7 No. 120A - 13 Bogotá

No te arriesgues! Asegúrate que tus juegos sean los oficiales

BOGOTA
Casa Estrella, Carsa, Music Master
Super Ley, Mundo de Nintendo, Alkosto, SAO

MEDELLIN
Super Ley, San Diego, Unicentro, Carsa

BARRANQUILLA
Super Ley, SAO

CALI
Super Ley, Unicentro, Carsa

IBAGUE
Optimo

IMPORTADO POR MAKROGAMES 100% LEGAL

¡EXIGE EL SELLO DE GARANTIA!

www.nintendo.com/espanol

MAKROGAMES LTDA.
REPRESENTANTE OFICIAL PARA COLOMBIA
AV. 7 No. 120A - 13 TEL: 612 4845 OFICINAS: 612 4967
612 4965 - 620 6336 SANTAFE DE BOGOTA
E-MAIL: makroga1@latino.net.co

...o estás OUT!

C·L·U·B Nintendo

EDITORIAL

REVISTA CLUB NINTENDO Nº 79
EDICIÓN Nº 8-04

Revista Coeditada entre
Gamela México S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi
Directora de Administración
Lourdes Hernández
Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Advertising
Director de Arte
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Editorial Televisa Colombia S.A.
Presidente
Laura D. B. de Laviada
Gerente General
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Editor
Helio Galaz Guzmán
Asistente editorial
Orlando Véjar
Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto
Ventas de publicidad
Cecilia Rueda de García
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139501 - 4135040
Medellín: 3612788-3612789
Cali: 6644220 - 6655436

Revista **CLUB NINTENDO** No. 8-03 (MR) 1999 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **PRINTER COLOMBIANA S.A.**

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido (no solicitado) ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

Printed in Colombia
ISSN 0123-6873

A pesar de que "The Legend of Zelda - Ocarina of Time" lleva sus meses en el mercado, continúa siendo uno de los títulos más consultados de este año. Sabemos que para algunos videojugadores nuestros tips comenzaron un poco tarde, pero como he dicho en otras oportunidades, Nintendo quería que los poseedores de este título pudieran apreciar por ellos mismos las iniqualables sorpresas y aventuras que sus creadores pusieron en este cartucho.

Aprovecho de preguntar...¿Alguién está desconforme con Zelda en su nueva versión para el Nintendo 64? ¿Y los que lograron terminarlo sin nuestra ayuda, no sienten satisfacción alguna? Bueno, ya estamos de lleno en 1999 y entiendo que las sorpresas del mundo del videojuego no tienen fecha límite, por lo que ya se están comentando o mejor dicho, especulando noticias como la futura realización de un nuevo y poderoso hardware, además de aditamentos e importantes cambios en la forma de ver y mostrar el entretenimiento de los videojuegos.

Probablemente, en nuestro próximo número podamos comenzar a contarte y confirmarte algunas de las sorpresas que Nintendo está preparando. Te recomiendo no perderte nuestras siguientes ediciones.

¡Nos vemos!

El Editor

Sumario

DR. MARIO 3

A FONDO:

NBA JAM 99

- Nueva secuela - 8

NBA IN THE ZONE

- Compáralo con NBA JAM 99 - 13

TIPS DE:

ZELDA 64

- Continuamos con los Tips - 18

A FONDO:

WCW NWO REVENGE 29

BUCK BUMBLE 38

SILICON VALLEY 50

PREVIO:

GAME BOY COLOR 34

¿QUE HAY DENTRO DE...?:

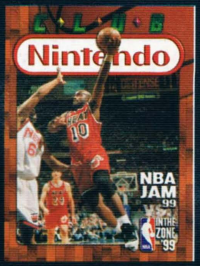
EXPANSION PAK 42

EXTRA 45

S.O.S. 58

CLUB NINTENDO RESPONDE

- Todas las respuestas a tus dudas - 62



Tal como lo prometimos en el número anterior, continuamos con los tips para "The Legend of Zelda" en su versión formato 64.

Además, ponemos frente a frente a dos títulos con un mismo tema para que puedas compararlos tu mismo.

Entérate de porqué Silicon Valley es un juego muy especial.

Y por último te aconsejamos de no perderte nuestra sección S.O.S.

ESTE MES NOS ESCRIBIERON:

COLOMBIA: Marco Esteban Arias Arguedas - Daniel Silva (Tonka) - Alex Maurício Pinzon Tovar - Andrés Quiñones - Luis Alberto Palau - William Grajal Hernández - José Daniel Ramos - Gabriel Farah - Juan Camilo Carvajal Molina - David Gonzalez Silva - Pablo E. Ruiz M.

COSTA RICA: Esteban Quesada Jiménez

ECUADOR: Giancarlo Vera

COLOMBIA: Marco Esteban

COLOMBIA: Francisco Liuñares - Miguel Rodríguez - Andrés Izquierdo - David Benzadon - Gonzalo - Javier Naranjo - Vicente Nogales - Diego Loboguerrero - Alberto de Lucca - Pedro Pablo Paredes - Alejandro Higuerey - Heli y Enrique Rios - Gustavo Eduardo Bello - Ronald Hernández - Christian Castaño - Fernando Morales - José Luis Burgos - Arsica - Felix Perez - Rodrigo Illas - Michael Lee Sanchez - Antonio Andara - Juan Cabrujas - Andrés Porras - Arturo Diaz Guerrero - Ernesto Toledo - Carlos Orozco

Les agradezco que nunca se dan por vencidos aún en los tiempos difíciles, pues ya ven que: "Hierba mala, nunca muere". Pero ahora los quiero regañar: ¿Por qué ya no ponen cupones de suscripción? El año pasado hablé para suscribirme, pero me dijeron que había un cupón dentro de la revista cada mes, que en realidad nunca vi. Creo les conviene poner cupones porque nada pierden ¿o sí?

Alberto Lozano

Pues sí... nada perdemos. Es por eso que en conjunto con Editorial Televisa se publicó un cupón de suscripción el mes anterior con el cual te puedes suscribir a la revista teniendo considerables ahorros. Invitamos a nuestros lectores que no dejen pasar esta oportunidad, pues así pueden ahorrar dinero y protegerse de posibles aumentos de precio (si se llegaran a dar).

♦

¡Hola cuates de Club Nintendo! Les escribo para felicitarlos por su revista y hacerles una pregunta (tal vez les parezca muy tonta pero no sé nada de esto) ¿Qué es arcadia? Y también para preguntarles ¿Qué juego tiene mejores gráficas, mejor sonido, etc.? ¡ah! y también quiero saber ¿cuál juego es mejor Turok 2: The Seeds of Evil o The Legend of Zelda: Ocarina of Time?

Yarely Sena

Pues no es una pregunta tonta. Originalmente, nosotros usábamos el término "Arcadia" para denominar a los juegos profesionales y que muchos conocen como "chispas". Esto se debe a que Arcadias fue una adaptación (mala) de la palabra norteamericana "Arcades", nombre que recibe el lugar en donde hay muchos videojuegos operados con monedas. Arcadia en realidad es una región montañosa de la Grecia antigua, habitada por los Arcadios. Por cierto, gente de la industria también emplea la palabra "Arcadas", la cual también está mal, pues esto significa movimiento del estómago que excita al vómito.

♦

Me gustaron los cambios que hicieron en la revista. Está bien que aparezcan "Los Grandes de Nintendo" en la última página como otras secciones, sólo que ¿Se siguen basando en ventas o cómo le hacen ahora?

Eduardo Tena Hernández

Ahora decidimos no meter una sola cosa, para tener distintos puntos de comparación con nuestro mercado, así pues hemos visto Los Grandes de otros países como EU, Japón. También hemos visto cuáles son los juegos más esperados en otros lugares y obviamente la lista de popularidad en nuestro país. Definitivamente en esta sección vas a encontrar siempre cosas distintas.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo, hace poco arrendé el Madden 64, cuando, increíblemente al encender mi N64, apareció el final de este juego (¡yo acababa de arrendarlo!). Como no sé si mi hermano apretó algo en el control cuando encedí la consola, decidí escribirles para preguntarles por qué pasó eso.

Juan Sánchez R

verdad lo que pasó es muy simple de explicar (a mi me pasa muy seguido). Es conocido el hecho que existen personas, como tu hermano por ejemplo, que cuando están muy ansiosos por jugar un juego, agarran el control desde antes y comienzan a apretar botones (de hecho mucha gente descubrió la presentación especial de MK2 de esta forma). Lo que hizo tu hermano fue apretar (y mantener) conjuntamente L, R y Z cuando apareció el logo de EA Sports, de esta manera aparece el final del juego.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo, les quería preguntar ¿Cómo llego a la Planta de Poder (Power Plant), en el juego Pokémon?

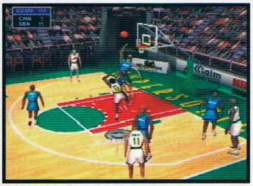
Pablo Rodríguez

Esta se encuentra cerca de Cerulean City. Para llegar hasta ella sigue la corriente del río que se encuentra al este de Cerulean City. ¡No hay donde perderse!

Les escribo para preguntar si es posible "sacar" a Michael Jordan en el juego Kobe Bryant in NBA Courtside. El manual dice que hay códigos (ya sé, han publicado algunos) y que también hay jugadores ocultos. Les agradezco su atención a este correo y más les agradeceré su respuesta.

Raúl Galicia

Pues sí, existen códigos para este juego y son todos los que hemos publicado. Tanto en NBA Courtside como en otros juegos de Basketball no está incluído Jordan por motivos de licencia (sin embargo el jugador de nombre "Roster Guard" que aparece en su lugar en varios títulos tiene su misma característica. Sobre lo que dijeron en Puedes editar a un jugador de las mismas características de Jordan. Por cierto, lee en este número un comparativo de



2 extraordinarios juegos de este deporte para el N64: NBA JAM 99 y NBA in the Zone 99.

♦

Queridos amigos de Club Nintendo.... Estoy desesperada, lo he hecho todo pero no puedo encontrar a la hada gigante azul que aparece en los comerciales de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. ¿Acaso tengo que encontrar todas las Skulltulas para poder verla (me faltan sólo 6). Por favor, ayúdenme.

Pamela Quiroz

El hada azul que aparece en los comerciales de Nintendo fue "retirada" del juego y reemplazada por las hadas que tu ya conoces. El comercial de Zelda que se ha pasado por televisión (como casi todos los comerciales que se han pasado en Estados Unidos) fueron hechos en base al prototipo. De hecho, si te fijas cuando Link estaba parado frente a la famosa hada, ésta le dio el Magic Meter, lo cual comprueba que lo que te digo es verdad.

♦

Tiene algún final especial MMX3? Si lo tiene, ¿Porqué no me sale si ya lo he terminado de todas las formas? (con armadura, sin armadura, con sabre beam, sin sabre beam, etc.)

Francisco Peralta Mateu

En este juego, lamentablemente no hay un final especial (aún cuando lo termines sin corazones, sub-tanques ni armadura), la única variación que puedes obtener en el final es la forma como derrotas a Sigma, ya que si llegas con Zero ¡vivo!, él será quien neutralice a Sigma, pero si Zero muere, será el Dr. Doppler quien lo hará. Ojo, que Sigma no muere en este juego, ya que tiene un asunto muy importante pendiente con X (y con Zero, el cual se resuelve en... otro juego de Rockman que no salió para Nintendo)

♦

En la repuesta a la carta de Oscar Valencia en el Dr. Mario de hace algunos meses dicen que el juego GoldenEye fue nombrado juego del año. En verdad me gustaría saber ¿Por quién y si fue sobre todos los demás juegos existentes y de cualquier sistema? Cómo se les ocurre decir que la versión de MK4 para el N64 es infinitamente superior a la de "Arcade", basta con sólo pararse frente a una máquina profesional para darse cuenta de lo infame que se ve la versión casera comparada con esta. Es acaso que ni siquiera están enterados de que la versión profesional cuenta con el chip Zeus que es capaz de reproducir 1'200'000 polígonos de 4 lados, por segundo. Para mi gusto la mejor conversión de un juego de la serie MK ha sido la de MKII para el SNES.

Oscar A. Castro

En el marco del E3 del año pasado, fue cuando la Academy of Interactive Arts and Sciences le otorgó a este juego el premio como mejor juego del año compitiendo contra juegos de todos los sistemas caseros del mercado. Cuando nosotros hablamos de que MK4 de Arcade es superior a la versión de Arcade, nos referimos al juego en sí; y es que la versión de N64 de MK4 tiene corregidos muchos bugs, tiene un "gameplay" más dinámico y tiene hasta más personajes que el Arcade (sin mencionar que los peleadores tienen más trajes, lo cual es meramente estético). En este caso no estamos de acuerdo contigo, pues MK 2 sólo es igual al versión casera, mientras que MK 4 tiene los elementos que mencionamos anteriormente (obviamente, no decimos esto para desmerecer MK II de SNES, del cual pensamos que es un excelente título).

¿Por qué se ha criticado tanto a Capcom por continuar con la saga de Street Fighter? Esta serie de juegos es de las mejores que existen, así que, me pregunto: ¿Tanto importan los personajes? El hecho de que sean los mismos que vimos hace 6 ó 7 años ¿Le quita lo divertido? Tal vez los personajes sean viejos, pero ¡qué más da! El que Ryu se vea más joven no evita que el juego sea divertido! Nintendo lo ha demostrado con las series de Mario, Zelda y Metroid. Esos personajes son tal vez los más viejos del mundo de Nintendo, sin embargo sus juegos son los mejores. Creo que deberíamos dejar de preocuparnos por los detalles estéticos y fijarnos más en la parte divertida, porque muchas veces hacemos lo contrario y esto nos impide apreciar lo mejor del juego

Christian G. Camacho

Muchos se dejan llevar por los juegos que tienen muy bonitos gráficos, pero lo que en realidad importa es la diversión que nos brinda un excelente título; un ejemplo de esto es GAME & WATCH GALLERY, el cual tiene los gráficos más simples que hayas encontrado, pero su factor fundamental es que te divierte por mucho tiempo.

Juan Rafael Acuña

Aunque las anteriores dos opiniones son distintas, ambas llegan a la misma conclusión. Y nosotros estamos de acuerdo, sabemos que el factor DIVERSION es lo más importante.

♦

Mi cartucho de Turok 2 es negro. ¿Es alguna edición especial o así es? También quisiera preguntarles ¿la Expansión de Memoria daña los cartuchos que no son compatibles con él?

Emmanuel Borboa Orozco

Todos los cartuchos de Turok 2 que salieron y que saldrán serán negros; no se trata de ninguna edición especial, esta es la producción normal. Para que encuentres una respuesta a tu interrogante (y algunas otras), revisa el artículo especial que tenemos sobre este interesante aditamento.

♦

Estimados amigos de Club Nintendo, soy un fanático de la saga de The Legend of Zelda, por lo cual poseo todos los juegos de esta colección. Cuando supe que iba a aparecer la versión para N64 de este juego no pude aguantarme más y busqué en Internet fotos de éste. Ahora poseo el dichoso juego y, aunque ya me lo terminé, todavía no estoy tranquilo. Lo que pasa es que, entre las varias fotos que pude encontrar aparecía Turtle Rock, sin embargo no la puedo encontrar por más que la busco. ¿Dónde está?.

Andrés Zamorano P.

Cómo ya debes haberte dado cuenta, Turtle Rock no aparece en el juego, sin emargo, al parecer no del todo. Fíjate bien en Dodongo´s Cavern, ¿no te parece similar la foto que viste con la cabeza de Dodongo que aparece allí?. Probablemente Nintendo haya modificado un poco la imagen original que tu viste en Internet y la haya transformado en la cabeza de Dodongo, ¿No te parece?

♦

Un amigo me contó del juego "The Lost Viking 2" para Super Nintendo, yo disfruté mucho con la primera parte de este juego y me entusiasmé mucho cuando me lo contaron aunque lo he buscado por todos lados y por mas que lo busco no lo encuentro. ¿Saben ustedes si este juego existe en verdad?.

Jaime Altamirano

Primero déjame decirte que este juego SI existe, aunque como dices, al menos yo tampoco he podido encontrarlo a la venta ya que también comparto tu opinion sobre la primera parte. Yo solo he podido jugar este juego por ROM de Emulador para PC y en francés, al parecer, este juego no fué distribuido en América, de todas formas ruego a los lectores que sepan alguna información adicional sobre este juego, contactarnos.

♦

¿Dónde encuentro el Magic Meter en el juego Zelda 64? y ¿Cómo puedo aumentar este poder?

Jano

El Magic Meter te lo entrega la primera hada, que se encuentra en lo más alto del Volcán (al lado del buho). Una pista: Necesitas una Bomba.
Para aumentar este poder tendrás que ir al Volcán (como adulto), pero lamentablemente te encontrarás con que la fuente que te ayudará en tu cometido, está dentro...Una pista: Necesitas el Martillo.

Amigos de la revista Club Nintendo: Quisiera pedirles algún truco para el juego S.C.A.R.S de Nintendo 64 y felicitarlos por su gran labor (bueno creo que esto ya está un poco repetido pero creo que no está demás).

José Sagredo

¡Gracias Amigo! Como tu dices, las felicitaciones nunca están demás. Bueno, algunos trucos para este juego son: GGWWOO, DZPHHH, NRNNRR, TRTTLL, SDSSSRT, entre otros... Te dejo el trabajo de averiguar que hacen cada uno, esto es solo para que puedan tener una interacción que sea más que sólo ingresar el código y jugar. Espero que te sirvan.

♦

Quisiera preguntarles si saben si las compañías que programan juegos para Game Boy seguirán haciendo juegos compatibles con el Super Game Boy. Esto se los pregunto porque ya se han dejado de hacer juegos para el SNES y esto me hace pensar que ya no se harán juegos que aprovechen las ventajas del Super Game Boy.

José Liera

Bueno, cualquier juego que aparezca para el GB será compatible con el SGB, indiscutiblemente. La cuestión del marco o los colores ya no parece una ventaja tan importante comparada con las que se pueden obtener si se juegan los títulos en nuevos sistemas como el Game Boy Color (más colores que con el SGB, mejor procesamiento de gráficos, etc.) Quizá es por eso que los nuevos títulos se están enfocando más a sacar provecho de las cualidades del GBC, pero debes recordar que hasta esos juegos también los podrás ver en el SGB. Este juego es compatible con el GB Color y con el Super GB.

♦

¡Hola! Solamente quisiera hacer un comentario: Un videojugador no solamente es aquella persona que se dedica a pasar un buen tiempo con su sistema de videojuegos derrotando enemigos, pasando castillos y rescatando princesas. Muchos padres de familia se enojan y se molestan porque sus hijos se pasan horas en el televisor jugando y dejan sus responsabilidades a un lado y sobre todo la más importante: El estudio. Un verdadero videojugador cumple con sus obligaciones antes de la diversión. Si piensas ser un gran diseñador de videojuegos, no por jugar horas y horas vas a llegar a serlo, necesitas estudiar y empeñarte en tus deberes para llegar a tus metas en la vida. Hubo una frase que me llamó mucho la atención: "La felicidad del hombre está en hacer lo que quiera hacer, después de hacer lo que deba hacer." En resumen, Primero es la obligación y después la diversión. Claro, no estoy diciendo que dejen de jugar sus títulos favoritos, sino que hay cosas muy importantes como tu futuro, que es el reto más grande de tu vida. P.D. Les presumo que ya acabé el Zelda con todos los corazones, magias y armas al máximo, las 100 Skulltulas... ¡todo!

Raúl Iván Flores Puente

Pues sólo podemos 2 decir cosas al respecto:
1) Que tienes un muy buen argumento. Y...
2) ¡Qué presumido!

♦

El otro día por la tarde estaba jugando en mi N64 el juego de Turok 2 y al comenzar el juego, de repente se fue la luz. No regresó de inmediato y me dio tiempo de apagar el aparato y quitar el cartucho. Mi pregunta es ¿Esto puede provocar alguna descompostura o algo parecido en el cartucho o en el juego? Y mi otra pregunta es ¿Qué significa que un cartucho tenga memoria de respaldo?

Isaac Castro

Si apagaste el sistema y le sacaste el cartucho cuando se fue la luz, no afecta en nada. Al contrario, también te beneficia que cuando esto suceda, lo desconectes de la toma de corriente, ya que así evitas que se vaya a dañar el equipo o la fuente de poder. La memoria de respaldo es un sistema de almacenamiento en un circuito integrado, el cual tiene la capacidad de guardar datos. Esta memoria debe de ser del tipo RAM, ya que permite meterle y sacarle información de acuerdo a nuestras necesidades, regularmente se alimenta a través de una batería de Litio de 3Volts.

♦

Me gustaría preguntarles, ¿Por qué el juego de "ZELDA 64" se llama ZELDA?

Jonathan Silva Pérez

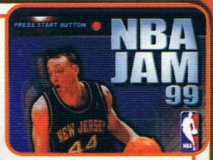
Cuando Miyamoto y su equipo planearon sacar los 2 juegos que originalmente salieron para NES, los concibieron como una serie en la que se contaría la leyenda de la princesa Zelda y la Trifuerza, aunque el héroe fuera Link. De ahí, que al ser una serie de juegos, obligatoriamente tenga que llevar el título de "The Legend of Zelda" aunque ella no aparezca, tal como lo ejemplificas con el juego de GB. Así que si aparece algún otro juego en el que el personaje principal sea Link, no dudes que será un "The Legend of Zelda".

TRUCOS INEDITOS

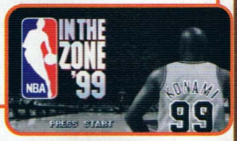
Juego...	Para...	Truco...
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar todos los "cheats"	Ingresa el siguiente password: BOBBYBIRD
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar a todos los personajes	Ingresa el siguiente password: OMGTKKYB
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar a "Big heads"	Ingresa el siguiente password: MEGANOGGIN
South Park 64 (Nintendo 64)	Para energía ilimitada	Ingresa el siguiente password: FATTERKNACKER
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar todas las armas	Ingresa el siguiente password: FATKNACKER
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar a "Pen e Ink"	Ingresa el siguiente password: PLANEARIUM
South Park 64 (Nintendo 64)	Activar a "Chef"	Ingresa el siguiente password: LOVEMACHINE

a fondo

NBA JAM 99



De vez en cuando hacemos comparaciones de juegos que aparacen más o menos por las mismas fechas y que tengan relación en el tópico o tema central. Este mes tenemos el caso de 2 series muy buenas de titulos de Basketball: NBA Jam 99 y NBA In the Zone 99 las cuales ponemos frente a frente para ver cuál de estos 2 juegos es el mejor.



Compañía
ACCLAIM SPORTS

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

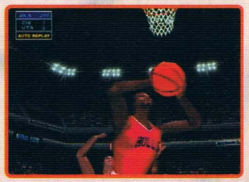
Desarrollado por
RAPTOR ENTERTAINMENT

96 megabits
Memoria

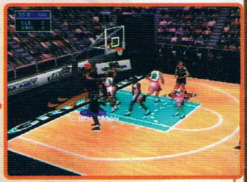
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

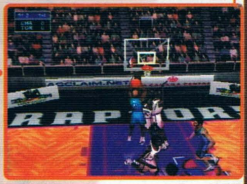
Si eres todo un fanático de la NBA, seguramente estabas muy preocupado por la reciente huelga que hicieron los jugadores. Afortunadamente, la huelga ya terminó y podrás disfrutar nuevamente de los encestadas, clavadas, driblings y más. Pero, para compensar un poco el tiempo que pasaste sin el deporte ráfaga, Acclaim decidió sacar un título basado en aquel legendario y revolucionario juego de arcade y SNES: NBA Jam '99. Así que, démosle un vistazo a esta nueva versión que, por cierto, es muy distinta a las anteriores.

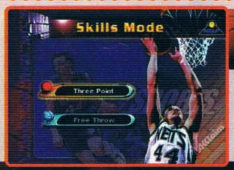


Lo primero que encuentras es el Main Menu; ahí existen cuatro modos de juego y un menú para dar de alta los datos del Controller Pak.



Si recuerdas, la característica principal de NBA Jam era que los partidos se llevaban a cabo entre cuatro jugadores (dos de cada equipo) y no había reglas, o sea que podías hacer "violaciones" y cometer faltas indiscriminadamente. La forma tan rápida en la que se jugaba era lo más atractivo de esta serie. Sin embargo, esta nueva versión cambió mucho, ya que los partidos son de cinco contra cinco y ahora hay reglas. Aparentemente ya se alejó del concepto principal de sus predecesores, y aunque así sea, no significa que es menos divertido. NBA Jam 99 tiene, como ya lo leíste, cuatro modos de juego.



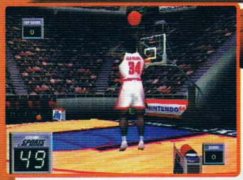


SKILLS MODE

Aquí puedes practicar tiros libres o tiros de tres puntos.

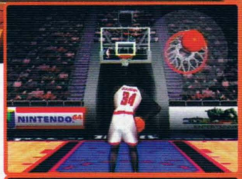
© ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
ACCLAIM SPORTS

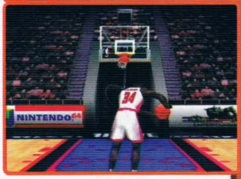
THREE POINT



En Three Point, o sea, tiros de tres, pueden participar hasta ocho jugadores alternándose, además puedes seleccionar el nivel de dificultad. Este modo es muy divertido, pues tu deber es encestar desde fuera del área para hacer el mayor número de puntos posibles. Tienes sólo un minuto para encestar lo más que puedas.

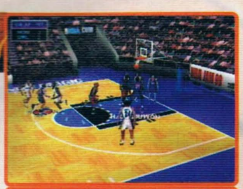
FREE THROW

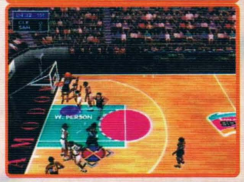




Free Throw, o sea, tiros libres, practicas... ¿adivina? ¡claro! Los tiros libres. Este modo es más de entrenamiento que de entretenimiento, pues la forma de ejecutar los tiros no es tan sencilla. En el momento que el jugador está listo para tirar, aparecen en la pantalla dos íconos representando la canasta y el balón. Con el Control Stick debes tratar de colocar el ícono del balón en el centro de la canasta y una vez que lo logres, presionar el botón A para que el tiro sea bueno. Esto suena fácil, pero no lo es porque el balón no se queda fijo, salvo en las orillas del aro, así que debes ser muy preciso para que justo en el momento en el que el balón pase por el centro, presiones el botón. Dependiendo de las habilidades individuales de cada jugador, será más fácil o difícil llegar al centro de la canasta.

QUICK PLAY



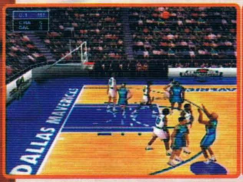


Este modo es para que juegues sin preocuparte ni de las opciones, ni de los cambios, ni de cosas que requieren de calma y tiempo. Si lo que tienes es prisa por jugar, este modo es muy bueno.

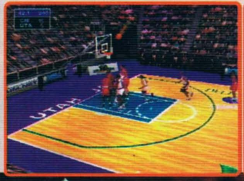
NBA PLAY

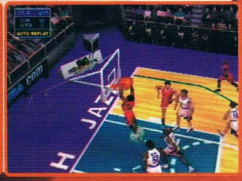
Este es el modo de juego más completo... o mejor dicho, el menú que tiene los modos de juego más completos, ya que adentro encontrarás cuatro menús más.

JAM MODE



Como ya lo leíste, este NBA Jam se diferencia de los demás porque cuenta con reglas. Pero si no te gustan las reglas, Jam Mode es un buen modo de juego, ya que carece de reglamento, o sea que puedes hacerle faltas al contrincante, tener mucho tiempo el balón o pasarte de un lado a otro de la cancha sin problemas, con lo que el juego es más similar a sus anteriores versiones; sin embargo, no existe el modo de 2 vs. 2, sino que es 5 vs. 5. Pero no te preocupes, pues jugar sin reglas, aunque con más jugadores es divertido también. En este modo, al "clavar" el balón, se verá más "espectacular" y si un mismo jugador encesta tres veces consecutivas, estará "On Fire" y cada vez que tenga el balón sus habilidades subirán al máximo y podrá anotar tiros de tres puntos desde muy lejos, no se fatigará, etc.



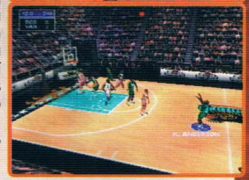


VIEW PLAYERS

Aquí puedes ver muchos datos estadísticos de cada uno de los jugadores. Aprovechamos para mencionar que este juego cuenta con todos los equipos y todos los jugadores reales de la NBA... bueno, casi todos, pues no está Michael Jordan (como siempre). Si no puedes soportar que no esté Jordan, en los Bulls hay un jugador con sus mismas características, tanto en estadísticas como físicas, pero se llama Roster Guard. Y si no puedes soportar la ausencia de algún ídolo que no esté, más adelante sabrás cómo resolver este problema.

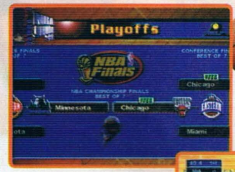
EXHIBITION

En este modo de juego disputarás un partido de exhibición para entretenerte un rato. Es muy parecido a Quick Play, con la diferencia de que aquí cambias muchas opciones, como quitar las faltas, la fatiga de los jugadores, etc.



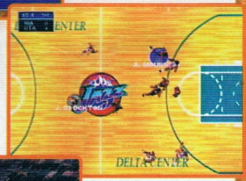
SEASON

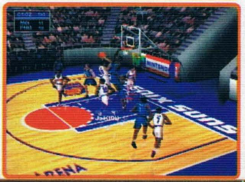
Aquí te es muy útil el Controller Pak, pues como juegas una temporada, necesitas guardar los avances. Al comenzar, puedes elegir cuántos partidos quieres jugar, además de activar otras opciones, de las que destaca Season Mode. Hay dos tipos de Season Mode: Franchise y Traditional. ¿Qué diferencia hay entre estos dos modos? Déjanos explicar algo primero. En Season, al ganar partidos, también ganas puntos, los cuales se acumulan. Estos puntos te sirven para comprar jugadores novatos, contratar jugadores expertos, intercambiar o incluso crear jugadores. Bueno, pues la diferencia es que, en Traditional tienes puntos ilimitados y puedes hacer todo lo anterior sin restricciones; en Franchise necesitas los puntos para, por ejemplo, crear un jugador.

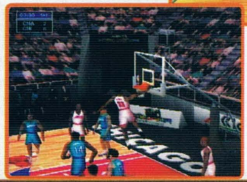


PLAYOFF

Esta es, en realidad, la parte final de Season y es como una mini temporada. Si no quieres jugar una temporada larga, te recomendamos Playoff.





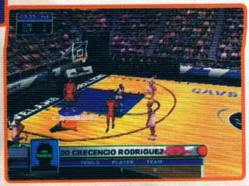


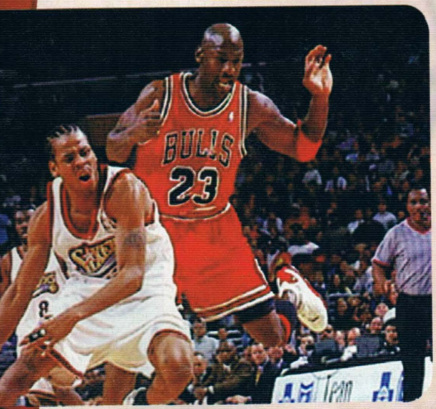
ROSTER TYPE

Antes de comenzar cualquier modo de juego en NBA Play, puedes elegir el Roster Type, ya sea NBA Rosters o Fantasy Draft. ¿Qué significa esto? En NBA Roster juegas normalmente, los equipos son normales y con los jugadores que les corresponden. En Fantasy Draft puedes armar un equipo con uno o varios jugadores de diferentes equipos.

CREATE A PLAYER

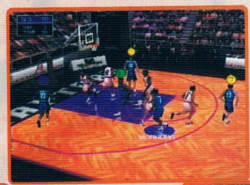
Seguramente estás impaciente por saber cómo contar con aquel jugador que no fue incluído en las listas de este título y del cual eres admirador.
En Create a Player, dentro de las opciones de Season, puedes crear un jugador a tu gusto (siempre y cuando tu equipo tenga una vacante). Puedes elegir el tipo de rostro, posición, datos personales, número de *casaquilla* y habilidades individuales. Recuerda que en Traditional lo haces gratis y en Franchise necesitas puntos.





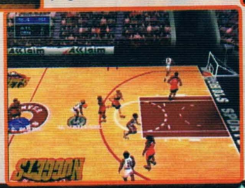
BOTONES

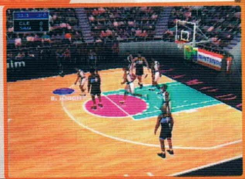
El uso de los botones es muy sencillo, ya que básicamente usas el botón A para tirar/saltar, el B para dar pases/robar, el R para seleccionar a quién le vas a dar el pase/cambiar de jugador y el Z o L es el Turbo. La unidad de botones C es para realizar jugadas más complejas, pero lo aprenderás poco a poco. A diferencia de los títulos anteriores, aquí no cuentas con alguna barra que limite tu turbo, sin embargo, si lo usas mucho, los jugadores se fatigarán.
Si no te gusta la configuración que está "default", la puedes cambiar.



COACH'S PLAYBOOK

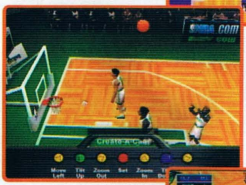
Una opción más es la de crear tus jugadas de pizarrón. Tienes varias de dónde escoger y son muy útiles, sobre todo si te gusta jugar partidos muy largos, pues así tienes tiempo para ponerlas en práctica.

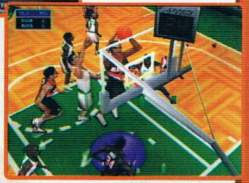


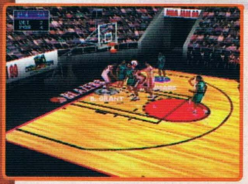


Otra característica clásica de esta serie es la forma tan increíble que tienen los jugadores de "clavar" el balón. Estas jugadas de fantasía aún se conservan y para hacerlas, debes llegar corriendo al área chica (o sea, presionando el botón Z) y presionar el botón de disparo. Dependiendo de las habilidades de cada jugador, será más o menos espectacular la jugada, además cada vez que haces esto, la cámara hará un Zoom In.

Y si lo que te gusta es disfrutar de la acción desde varios ángulos, NBA Jam 99 tiene 8 tipos de perspectiva: TV, Half Court, Fly Behind, High Rail, Mid Rail, Low Rail, Ver Overhead y Hor Overhead. Si ninguna de estas te satisface, puedes crear tu propia cámara en la opción Create-A-Cam. Nosotros te recomendamos la vista TV.

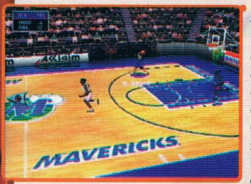






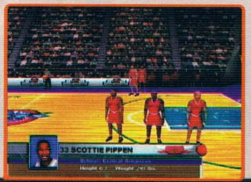
Quizás te imagines que ahora va a ser muy difícil controlar a cinco jugadores en vez de dos, pero no hay mucho problema porque la movilidad es muy buena.

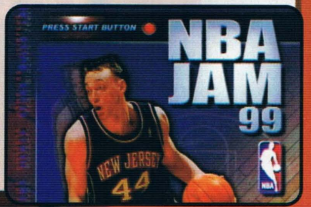
Gráficamente es bueno. Aunque el Motion Capture está bien realizado, hay muchas a las que les faltó un poco de dedicación, por ejemplo, el diseño de los jugadores (de lejos se ven bien, pero de cerca...). Tanto la cancha como el balón o los cambios de cámara, están bien diseñados.

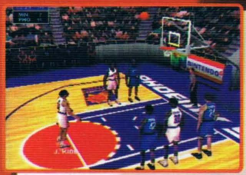


En cuanto a la música, ésta sólo cumple con su cometido, o sea, que no es nada espectacular (como normalmente sucede en los juegos de deportes), pero, sin lugar a dudas, lo que más nos gustó es el sonido ambiental, pues te involucra muy bien en el juego. La narración del partido es de lo mejor, si no es que la mejor. Hubo un par de detalles que nos gustaron. El primero es que mientras están narrando, a veces se escucha simultáneamente la voz del sonido del estadio anunciando algún cambio, pero lo bueno es que se distingue muy bien.
El otro detalle es cuando quedan segundos en el reloj, el público comienza a gritar "¡four, three, two, one!".
Algo que también nos gustó es que el anunciador presenta a cada jugador antes de comenzar el partido.

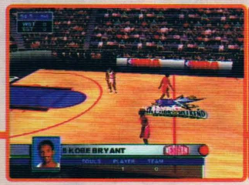
Donde no le han dado al clavo (de hecho en varios juegos de deportes), es en el público, pues es prácticamente un "póster" y se ve muy acartonado.



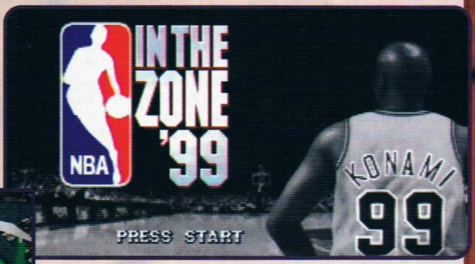




Definitivamente esta nueva versión de NBA Jam se sale del concepto de la serie, pero creemos que es el mejor NBA Jam. Aquí puedes hacer muchas jugadas que tanto gustan, por ejemplo, lanzar el balón al tablero para que otro jugador lo "clave" en la canasta. El factor de diversión es muy alto (y más si lo juegan entre dos o más personas), con decirte que aquí en la redacción de Club Nintendo, hasta le llamó la atención a colaboradores que no les gusta mucho este deporte. En resumen, podemos decir que NBA Jam 99 es de los mejores juegos de Basketball que se han programado. ¡Bien por Acclaim Sports!



Al parecer, Konami ya se está dedicando un poco más a los juegos de deportes en el N64 y muestra de ello es Nagano Winter Games '98, International Super Star Soccer y NBA In the Zone. Esta compañía acaba de lanzar la secuela del excelente título de Basketball: NBA In The Zone '99. Vamos a verlo a fondo para que aprecies qué tanto cambió con respecto a la versión anterior.



KONAMI
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
KCE
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

96 megabits
Memoria

Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

MAIN MENU

Al presionar Start, aparecerá: a) si no tienes Controller Pak, una pantalla advirtiéndote que no puedes grabar. b) si tienes Controller Pak, la pantalla principal donde puedes elegir distintas opciones: Mode, Options, Game Config y Load.

LOAD

En Load das de alta los datos que tengas guardados en tu Controller Pak. Tienes dos archivos para grabar tus datos. Por cierto, necesitas tener 123 páginas libres.

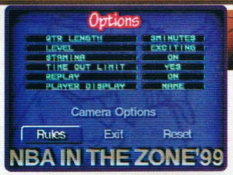
GAME CONFIG

En Game Config cambias la configuración de los botones, en caso de que no te acomodes con la cofiguración "default". También cambias el sonido y activas o desactivas al anunciador.

©1998 1999 Konami & Konami Computer Entertainment Osaka All Rights Reserved.

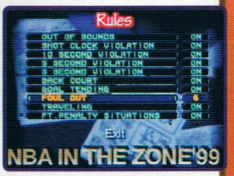
MODE

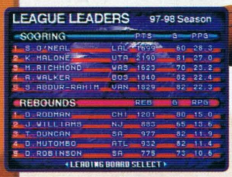
En Mode vas a encontrar muchos modos de juego y algunos otros menús.



OPTIONS

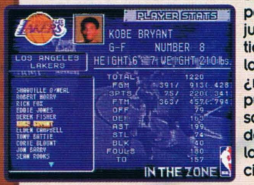
En Options cambias muchas de las opciones que influyen en un partido, por ejemplo, el tiempo que dura, el nivel de dificultad, la fatiga de los jugadores, el límite de los tiempos fuera, etc. También cambias el tipo de cámara con el que vas a ver el partido y activar o desactivar muchas de las reglas, como la violación por tardarte en tirar, el "Goal Tending" (que es cuando interceptas un balón que prácticamente iba hacia la canasta) y las faltas, entre otras.

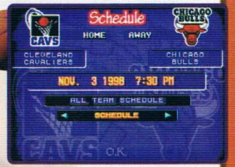




STATS

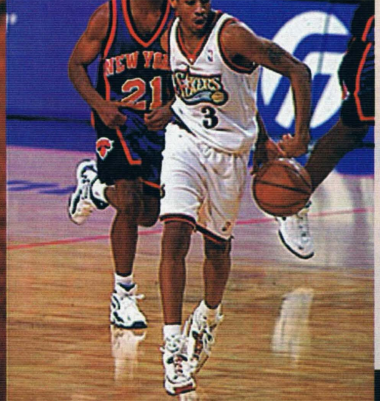
En el menú Stats, puedes ver las fichas estadísticas, tanto de los equipos como de cada uno de los jugadores. ¿Ya mencionamos que están todos los equipos y jugadores oficiales de la NBA? ¡No! y, ¿Ya mencionamos que no está Michael Jordan y que en su lugar está un jugador de nombre Roster Guard con las mismas características? ¡No! O por lo menos no en el análisis de este título... cualquier parecido con otro juego, es sólo coincidencia (o por problemas de licencia, todas las compañías que diseñen juegos de Basket Ball tienen que recurrir a las mismas soluciones, ¿no crees?). Además, puedes ver quiénes son los mejores jugadores que han pisado la cancha, en la opción League Leaders.

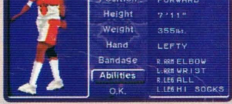




SCHEDULE

La opción Schedule es para ver los horarios en los que se llevarán a cabo los partidos en el modo Season. En realidad, ni en éste ni en otros juegos del género, hemos visto mucha utilidad en esta opción, sin embargo creemos que es para darle algo de realismo a los partidos.





PLAYER EDIT

Tanto nosotros, como Konami, estamos consternados por que siempre resulta difícil comprar los derechos de jugadores importantísimos a nivel mundial, como es el caso de Michael Jordan, por eso se decidió crear la opción de Player Edit. Ahí puedes crear a este o a otros jugadores que salgan de tu imaginación, eligiendo su nombre, número de casaquilla, accesorios en el uniforme, características físicas, su posición en la cancha y más. Los jugadores que diseñes, los puedes guardar en el Controller Pak.

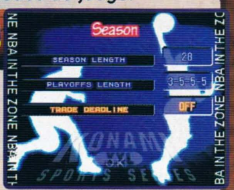
Ahora sí, basta de opciones y pasemos a lo bueno, los modos de juego.

EXHIBITION

Si lo único que quieres es jugar por distracción

o por placer, en este modo participas en un juego de exhibición, sin ningún tipo de presiones.

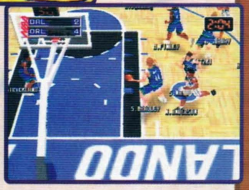
SEASON



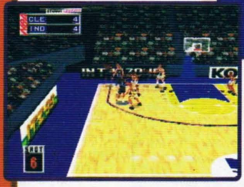
Pero si quieres participar en un torneo, competir contra todos los equipos y demostrar que eres el mejor, el modo Season es donde debes jugar. Además de elegir qué tan larga quieres que sea la temporada, puedes poner un límite de tiempo al intercambio de jugadores.

PLAYOFFS

Ahora, si lo que quieres es participar en un torneo, competir contra algunos equipos y no esperar tanto para demostrar que eres el mejor, el modo Playoffs es donde debes jugar. Como sabes, los Playoffs es la parte final de Season y es un mini-torneo donde al final se enfrentan los 2 mejores

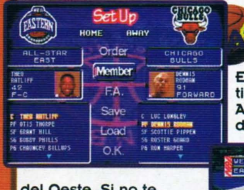


Como vas a jugar varios partidos, necesitarás guardar tus avances en el Control Pak. Aquí participan hasta 4 jugadores.

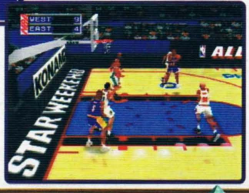


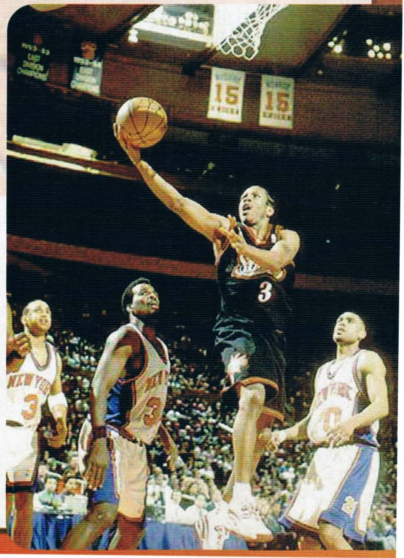
equipos de cada conferencia.
Aquí también puedes seleccionar el número de partidos que quieres jugar y también guardas tus avances.

ALL-STAR



En este modo juegas un partido amistoso entre el equipo All-Stars de la Conferencia del Este y de la Conferencia del Oeste. Si no te gusta la selección de los mejores jugadores que viene por "default", puedes crear tu propio equipo de All-Stars en la opción Member, que aparece antes de comenzar el partido.



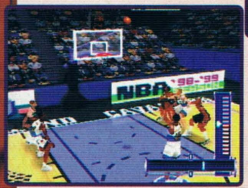


3 POINT SHOOTOUT

En este modo no juegas un partido, sino que realizas tiros de tres puntos, o sea, desde afuera del área. Hay tres modos distintos de Shootout: Practice, donde sólo participa un jugador; Exhibition, donde es un mano a mano entre dos jugadores; y Tournament, un torneo para ocho jugadores. En la pantalla principal de 3Point Shootout es donde seleccionas qué modo de juego quieres; también seleccionas el jugador, pero es un poco complicado, pues hay dos formas, al azar o personalizado.

Al momento de jugar no hay mucho problema; tienes un minuto para tratar de encestar 30 balones desde diferentes partes de la cancha, así que no te puedes detener mucho para respirar profundamente y calcular tu disparo, debes ser rápido si quieres ganar.

Lo que sí es complejo es realizar un tiro libre. Cuando un jugador vaya a hacer uno de estos tiros, aparecerán en la pantalla dos barras, una horizontal y una vertical. La horizontal se moverá de lado a lado constantemente



y la vertical la debes mover presionando repetidamente el botón A. Si detienes las barras cuando ambas estén en el centro, es seguro que entra el balón. Afortunadamente no necesitas mucha precisión.

Una opción que no fue incluída en la versión anterior de este título, es Formation Select. ¿Qué es Formation Select? Pues es la posibilidad de elegir algunas de entre muchas jugadas estratégicas que hay, para desarrollar un juego más técnico. Cuando elijas tus estrategias, durante el partido las puedes activar usando el Control Pad y el botón L.

Esto definitivamente da más posibilidades de diversión.

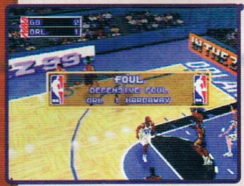
Al momento de jugar, todos los botones son útiles (dependiendo de la configuración de tu control, cada uno tendrá diferentes usos), pero por lo general no los empleas todos; por ejemplo, si no cambiaste la configuración al control, con el botón A das pase/robas y con el B tiras/saltas, los botones de la unidad C tienen diferentes funciones útiles, como hacer driblings; con el botón R cambias de jugador y con el Z corres.

Si corres mucho con un jugador, éste se fatigará y deberás sustituirlo. Como ves, no es tan complejo.

Hay una gran cantidad de perspectivas para que elijas la que más te guste o la que te convenga para apreciar mejor la acción. Las cámaras son: Sideline, Classic-RL, Classic-LR, Press, Overhead, Follow y Endline. Estarás pensando: "¿Gran cantidad? ¡Si tan sólo son 7!". Pues aparentemente son pocas, pero las posibilidades se amplían porque a cada una puedes variarle el "Zoom", ya sea para ver la acción muy cerca o muy lejos. A la única que no le puedes variar el zoom es a Follow, ya que ésta seguirá al balón.

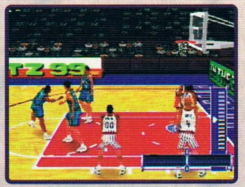
La movilidad está muy bien, de hecho sólo se corrigieron algunos detalles y defectos que tenía la versión anterior, sin embargo, algo que no nos agrada mucho es que al momento de dar un pase debes ser muy preciso. No decimos que esté mal, al contrario, le agrega más dificultad al juego, pero es un poco difícil acostumbrarse. El control sobre los jugadores es muy bueno y en general no nos quejamos por la movilidad.

En cuanto a los gráficos, quizás no lo puedas notar en las fotos, pero si lo ves en vivo, te das cuenta de que está... pues "no muy bonito", para no decir que está medio feo. Aquí sí que se equivocaron los programadores, ya que el juego se ve muy pixelado y hay momentos en los que te cansa la vista, ya que todo se mueve como gelatina. En otros aspectos está bien, como el motion capture o lo bien detallada que está la cancha, sin embargo creemos que les pudo haber quedado mejor.



La música está muy bien hecha. Aunque en los juegos de deportes no es muy necesaria (salvo en las pantallas de menús), se nota que aquí sí le dedicaron más tiempo de lo normal a la musicalización, pero tampoco es sorprendente. El sonido ambiental, que es lo que le da más emoción a los encuentros, es muy bueno, sin embargo, algo que no nos gustó mucho fue la narración, pues el cronista, aunque muy animoso, sólo se aparece cuando hay una jugada importante y el resto del partido se queda callado.

Con respecto a la versión anterior, a este título le hicieron muchas mejoras, como incluir la opción de 3Point Shootout o el Formation Select, también tiene muchos detalles que le dan un distintivo al juego, por ejemplo, algunos equipos tienen dos tipos de uniforme, o cuando ejecutas un tiro libre, sin importar si encestaste, los compañeros apoyan al tirador. Aunque también hay otros detalles que no son buenos, por ejemplo, no hay árbitro y la presentación antes del partido no es muy llamativa que digamos. Para concluir, podemos decir que este título no es muy distinto a ITZ '98, pues sólo fue mejorado en algunos aspectos, pero si te gustó el anterior, In The Zone '99 te va a fascinar.



Pues, ¿cómo ves? Después de poner frente a frente a estos dos títulos representativos del deporte ráfaga, ahora sólo te queda jugar ambos y decidir cuál es el mejor... ¿cómo? ¿que demos nuestro veredicto? A pesar de que corremos el riesgo de recibir muchas cartas de reclamo durante los próximos dos meses (como normalmente nos ocurre con FIFA vs ISSS), aquí está nuestra opinión. Nos gustó más NBA Jam 99 por muchas razones. Nos parece que tiene mejores gráficos, la narración es más emocionante, al tener pases automáticos le da más dinamismo al partido, y la verdad, nos divertimos más con el título de Acclaim. Con esto no queremos decir que ITZ '99 sea un juego malo, al contrario, junto con ITZ '98 y NBA Courtside, es de los mejores títulos de Basket Ball, pero creemos que NBA Jam tiene ciertos elementos que hacen que no dejes de jugar.
Ojo, no dijimos cuál es mejor, sólo cuál nos gustó más. Ahora es tu turno de dar el veredicto. Juega y elige.

tips de

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINE OF TIME

En el número anterior de nuestra revista, comenzamos con esta guía para Zelda Ocarine Of Time.

Ahora nos toca continuar con nuestra labor: Si recordamos ya habíamos obtenido las tres Spiritual Stones y vimos cómo Zelda huía del castillo.

Ahora busca la Ocarina cerca del puente a la entrada de Hyrule, ve al Temple of Time, usa la Ocarina y levanta la Master Sword. Ahora que Link es adulto, lo primero que debes hacer es dirigirte a Kakariko Village, entra al Graveyard y abre la primera tumba de la izquierda (la que tiene flores) y encontrarás al fantasma de Dampe, corre tras él y no permitas que te deje atrás y así él te dará el Hookshot; y para salir del laberinto utiliza la canción Song of Time, enséñale la Ocarina al extraño ser que está dentro del molino para que te enseñe una nueva canción. Ve a Lost Woods, tócale Saria's Song a Mido y llega hasta Sacred Forest Meadow (¡cuidado con los enemigos!), llega hasta Forest Temple y utiliza el Hookshot en la rama del árbol para entrar.

1.-Sube a la enredadera de la derecha y toma la primera llave.

4to. Calabozo

Forest Temple

¿Qué necesito para poder entrar?

Hookshot

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Fairy Bow
-5 Llaves
-5 Gold Skulltulas

2.-Entra por la puerta y sigue por el corredor hasta el cuarto principal, luego pasa por la puerta de enfrente para obtener la segunda llave.

3.-Ahora regresa al salón principal y quita la piedra azul usando Song of Time. Llegando al jardín, sube por la enredadera y encontrarás el

4.-Regresa al salón principal y entra por la puerta encadenada de la izquierda (tomando como referencia la entrada del templo), sigue por el corredor hacia el siguiente cuarto. Ahora sube las escaleras, mueve los bloques verdes y guíalos como lo indican las flechas amarillas en el piso, hasta que

mapa. Sigue tu camino y llegarás hasta la otra parte del jardín, trépate al barandal, lanza el

Hookshoot al círculo para activar el switch y ahora salta hacia abajo y entra por el pozo que tenía agua, camina por el pasillo y al final encontrarás la tercera llave.

queden asegurados (para mover el segundo bloque

deberás bajar y subir por unas escaleras y encontrar dicho bloque desde el otro

lado del corredor) y así llegues hasta la segunda puerta encadenada, después hasta un corredor retorcido (el cual te pondrá todo de cabeza) y alcanzarás la tercera puerta encadenada, pasa las escaleras y llegarás hasta un cuarto que tiene un hoyo en el piso, derrota a los esqueletos y podrás obtener el tan preciado Fairy Bow.

5.-Regresa por donde venías y en las escaleras, verás unos cuadros con un Poe (fantasma)

de color rojo, pégale a los tres cuadros con el arco y baja las escaleras para derrotar al Poe y obtener la cuarta llave.

6.-Regresa hacia el corredor retorcido, pasa al siguiente cuarto y pégale al ojo que está arriba de la puerta para enderezar el corredor que estaba torcido y obtener el Boss Key.

7.-Déjate caer por el hoyo que está en este cuarto, sal, ve por el balcón y entra por la primera puerta de la derecha (la que no tiene chapa) para obtener la quinta llave.

8.- Ahora regresa al balcón y entra por la puerta del final (la que sí tiene chapa) así regresarás al cuarto donde mueves los bloques, sube y pégale al ojo cerrado que está arriba de la puerta tirándole flechas, obviamente así torcerás nuevamente el corredor y pasarás por donde encontraste el arco, sigue de frente y hallarás otras escaleras donde ahora hay un fantasma de color azul, elimínalo para encontrar el Compass.

9.-Sube las escaleras y entra por la puerta encadenada, sigue un largo corredor hasta la otra puerta encadenada (hacia la parte Sur del mapa), de esta manera llegarás a un cuarto con pilares girando alrededor de una antorcha, sube a uno de ellos y trata de apuntarle al ojo de la pared cuando se interponga la antorcha para activar el ojo, ahora regresa por donde venías y verás que el corredor estará retorcido; déjate caer por el hoyo del piso y ahora trata de avanzar por el cuarto, pero ten cuidado con el techo. Alcanza el switch, entra por la puerta que se abre y llegarás hasta el Poe verde, pégale al cuadro con una flecha y trata de acomodar los bloques en su respectivo orden (sólo junta 4 bloques y no te espantes si se te acaba el tiempo) y ahora sí, elimina al fantasma. Sal del cuarto por la puerta que se abre y regresarás al salón principal para enfrentar al último Poe, derrótalo para activar el elevador y alcanzar el nivel B2.

10.- En este nivel debes activar tres switches, para alcanzarlos deberás agarrar cualquiera de las dos partes salientes de la pared para girar el cuarto (hazlo en el sentido contrario de las manecillas del reloj) y así llegar hasta el jefe.

11.-Phantom Ganon: Fíjate bien en los cuadros, ya que aparecerán dos imágenes de él, trata de adivinar rápidamente cuál es el verdadero y dale un flechazo antes de que lance su magia, repítelo hasta que pierda su caballo. Ahora enfócalo y con la espada rebótale sus magias para que caiga al piso y quede al alcance de tus poderosos sablazos (¡cuidado! porque él te rebotará las magias por lo que debes de ser bastante rápido).

Ahora tu vieja amiga Saria te obsequiará el Forest Medallion, pero tu misión no termina aquí. Regresa a Goron City, detén la carrera del joven Goron, él te dará la Goron Tunic y también abrirá el cuarto de Darunia, aquí mueve la estatua para llegar a Death Mountain Crater (recuerda equiparte con la Goron Tunic) y entrar a Fire Temple.

5to. Calabozo

Fire Temple

¿Qué necesito para poder entrar?

Hookshot, Goron's Tunic

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Mega Hammer
-8 Llaves
-5 Gold Skulltulas

1.-Sube a las escaleras y entra a la puerta de la izquierda; ahora sigue el camino hacia la izquierda saltando sobre los pilares, activa el switch para liberar a un Goron y obtener la primera llave.

2.-Regresa a la entrada y pasa por la puerta encadenada de la derecha, ve hacia la izquierda del puente para entrar a una puerta donde hay un Goron y la segunda llave.

3.-Ahora dirígete hacia la pared del otro lado del puente, donde veas una pared con un bloque (con un marco de puerta), pon una bomba para rescatar a un Goron más y la tercera llave.

4.-Ve al final del puente y entra por la puerta encadenada. Trepa por la reja para llegar a la parte derecha del techo y empuja el bloque para tapar la flama, sube al bloque para llegar al nivel F2. Entra por la puerta encadenada, ahora trépate entre las estructuras y empuja el bloque hasta tapar la figura del piso sube de nuevo y trepa por la malla que está arriba del Goron capturado, baja un escalón hacia la izquierda y deja caer una bomba para activar el switch que apaga la flama y así alcanzar el nivel F3.

5.-En el siguiente cuarto (¡cuidado con las piedras rodantes!) dirígete a la derecha (de Link) para encontrar un switch, rescatar un Goron y obtener la cuarta llave.

6.- Sigue por toda la pared (dejando atrás donde se encontraba el último Goron), pasa por otra puerta encadenada y llegarás a un cuarto donde hay otro Goron y la quinta llave.

7.- Regresa por donde venías y entra por la puerta encadenada. En el cuarto siguiente (donde hay un precipicio) pégale al ojo que está arriba, (entre las 2 puertas de enfrente) para abrir la puerta de la derecha y encontrar el Mapa.

8.-Regresa al cuarto del precipicio y entra por la puerta encadenada. En el cuarto lleno de lava corre por toda la reja hasta alcanzar la siguiente puerta, así llegarás al cuarto de las piedras rodantes (sólo que ahora estarás arriba del laberinto) pon una bomba en donde está la grieta para rescatar a otro Goron y la sexta llave.

9.-Regresa al nivel superior del cuarto de las piedras rodantes y avanza hacia el lado opuesto de la puerta del cuarto de lava y encuentra el switch que abre la reja a otro Goron y a la séptima llave.

10.-Regresa al cuarto de lava y rápidamente sube a la plataforma donde está la puerta encadenada. Avanza todo el corredor hasta llegar a un cuarto gigantesco (ten cuidado con las paredes del fuego, ya que no las ves hasta que te aproximas a ellas), ve hacia la derecha (de la entrada), hasta llegar a una puerta donde encontrarás el Compass, ahora ve hacia el lado contrario, pasa por la puerta encadenada, pasa al Goron encerrado para regresar al gran cuarto, activa el switch del piso y llega hasta la siguiente puerta antes de que se prendan las llamas, ponle una bomba (ya que es una puerta falsa), ve al siguiente cuarto, derrota al enemigo y sube a la plataforma para llegar al nivel F4. Entra por la puerta y sube por la malla que está en la pared, activa el switch y sube al nivel F5. En el cuarto octagonal, activa el switch y date prisa para llegar al cofre donde está el Megaton Hammer.

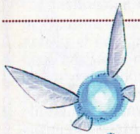
11.-En el mismo cuarto octagonal, utiliza el martillo sobre el bloque que está cerca de la puerta, así llegarás al nivel F4 y pégale al ídolo para descubrir otra puerta. En el cuarto siguiente usa el martillo sobre el bloque saliente para formar unas escaleras; toma una de las cajas que están en el cuarto y déjalas sobre el switch azul, pasa la puerta, pégale al siguiente bloque y déjate caer. Ahora sube hacia el pilar del centro y utilliza el martillo sobre el switch oxidado y entra por la puerta, salta el precipicio y toca Song of Time, activa el otro switch oxidado para rescatar a otro Goron y la octava llave.

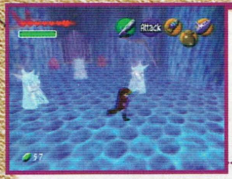
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINE OF TIME

12.- Regresa a la puerta por donde entraste y salta hacia el pilar donde utilizarás el martillo para regresar al cuarto donde encontraste a Darunia. Ahora regresa al principio del calabozo y utiliza el martillo en el ídolo que está debajo de las escaleras y descubrirás una puerta encadenada. Derrota a todos los enemigos y encontrarás a otro enemigo de fuego. Prosigue tu camino y hallarás a uno más de los Goron y el Boss Key. Ahora ya puedes entrar al cuarto del jefe.

13.-Volvagia: Con este jefe no hay tanto problema, sólo esquiva sus ataques y espera a que salga de los hoyos para pegarle con el martillo.

Como símbolo de tu gran esfuerzo, obtendrás el Fire Medallion. Sin embargo, aún faltan tres medallones más, por lo que deberás ir a Zora's Domain. Una vez ahí entra a Zora's Fountain (donde estaba Lord Jabu-Jabu), salta sobre los bloques de hielo para alcanzar la Ice Cavern.





1.-Terminando el corredor elimina a los enemigos de hielo para que te abran paso.

6to. Calabozo

Ice Cavern

¿Qué necesito para poder entrar?

No tendrás ningún problema.

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Iron Boots
-3 Gold Skulltulas

2.- Llegas hasta un cuarto con unas aspas de hielo (rueda en el piso para esquivarlas), toma todas las Rupees blancas para que te abran la reja hacia el siguiente cuarto.

3.-Ahora sube por los pedestales de hielo para alcanzar la llama azul; utiliza la botella para capturar algo de fuego azul y úsalo en el hielo rojo que cubre el cofre y obtener el mapa. Regresa por un poco más de hielo azul, ya que lo necesitarás.

4.-Regresa hasta el cuarto de las aspas de hielo y derrite el hielo rojo que cubre el primer camino de la izquierda, al final del corredor, encontrarás otra flama azul y un cofre protegido por hielo rojo que contiene el Compass, lleva más hielo azul.

5.-Regresa nuevamente al cuarto de las aspas y derrite el otro hielo rojo que protege el siguiente camino. En este cuarto debes saber empujar el bloque de hielo para alcanzar todas las Rupees blancas (no te alarmes si pierdes el bloque, ya que saldrá otro para sustituirlo), no te olvides de la última Rupee que está congelada.

Recuerda cargar fuego azul ya que adelante encuentras una barricada de hielo rojo y un cofre con las Iron Boots. Antes de salir de Ice Cavern, no olvides llevar fuego azul.

Regresa a Zora's City y libera a King Zora de su prisión de hielo rojo y en gratitud, él te dará la Zora Tunic. ¿y ahora qué esperas? Corre a

Lake Hylia o toca Serenade

of Water. Metete al "charquito" que queda del gran lago, utilizando tus nuevos items y abre el Water Temple con el Hookshot.

7mo. Calabozo

Water Temple

¿Qué necesito para poder entrar?

Iron Boots,
Zora's Tunic

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Megaton Hammer
-8 Llaves
-5 Gold Skulltulas

1.-En este calabozo debes intercambiar muy seguido tus botas, así que ponte muy a la defensiva. Ve hasta el fondo del templo (nivel F1) y entra por el pasillo que tiene dos bases de antorchas, ahí hallarás a Ruto, quien te mostrará el camino para encontrar el mapa y el primer switch. Los símbolos de la Triforce actúan como switches para nivelar el agua.

2.-Regresa al nivel F1 y prende las antorchas que están a los lados de la puerta utilizando las flechas y la antorcha del centro, dentro del cuarto encontrarás la primera llave.

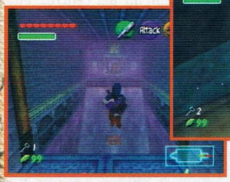
3.-Dirígete al salón principal y ve al pasillo del otro lado del pilar central, empuja el bloque que te abrirá el camino, al salir del agua, activa el switch para que una fuente de agua te ayude a cruzar del otro lado. En el nuevo cuarto entra al hueco que está a un costado de la serpiente y activa el switch que está en su boca, para levantar la reja y alcanzar la segunda llave.

4.- Regresa al salón principal y entra por la puerta encadenada del centro. Ahí adentro usa el Hookshot para subir y la Ocarina para activar el switch, utiliza las Iron Boots para entrar por el hoyo del piso, activa el switch y elimina a todos los enemigos para abrir un pasaje donde está la tercera llave.

5.-Regresa y sal del cuarto del centro y ve de nuevo a donde encontraste a Ruto (la que tiene las antorchas), flota y llegarás hasta una pared agrietada, pon una bomba para encontrar la cuarta llave.

6.-Ve nuevamente al salón principal (al nivel F2) y entra por el corredor que tiene dos vasijas, utiliza el Hookshot para alcanzar el nivel F3 y activa el switch que te permitirá abrir el cofre donde está el Compass.

7.-Regresa al salón principal, entra a la puerta encadenada, sube a la fuente y activa el switch para llegar al nivel F3, al salir de la puerta toca la Ocarina para subir de nuevo el nivel del agua, ahora entra por el pasillo que está a la derecha del mapa y mueve el bloque. Regresa al salón principal y entra a la puerta encadenada, aquí baja hasta alcanzar los elevadores y agárrate de ellos para escalar por la cascada y llegar a otra puerta encadenada.

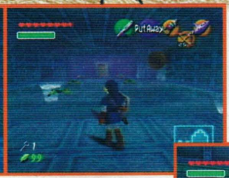


Resuelve el acertijo de este cuarto en donde la llave es el switch del centro, para alcanzar el cuarto del subjefe.

8.-Subjefe: Ten mucho cuidado, ya que te enfrentarás a ti mismo, de hecho no tiene una técnica específica, por lo que debes ser muy hábil para vencerlo (o una espada más larga). Así obtendrás el Longshot.

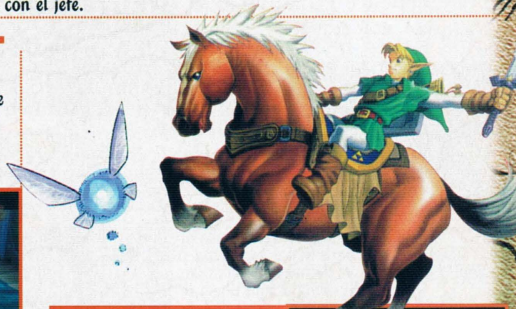
9.- Quita el bloque que está detrás del cofre con la Ocarina, déjate caer y llegarás a un río subterráneo, ten cuidado con los remolinos que son muy críticos, para llegar hasta una plataforma y pégale al ojo para que abra la reja, ahí encontrarás la quinta llave.

10.-Baja el nivel del agua al alcance el nivel F2 y tírale con el arco al ojo que está debajo del corredor en la parte Sur del mapa, así abrirás la reja, aquí debes ser muy rápido para utilizar el Longshot y entrar al corredor donde encuentras la sexta llave.



11.-Una vez más dirígete al salón principal (nivel F1) y entra al pasillo Norte, utiliza el Longshot para alcanzar la puerta encadenada, cruza el lago. En el siguiente cuarto, pon una bomba en la pared con grietas y otra del otro lado de la pared (donde se ve que brilla) para empujar el bloque hasta tirarlo sobre el switch y subir el nivel del agua. En el próximo cuarto activa el switch para cruzar del otro lado. Ahora, ve hacia el lado contrario de las rocas y utiliza las Iron Boots para bajar por el túnel y detrás de la puerta encadenada encontrarás la Boss Key. Ahora sí, sube el nivel del agua y ve a enfrentarte con el jefe.

13.-Morpha: Este jefe es relativamente muy sencillo si te mantienes en la orilla de la piscina, sólo deja que se eleve en un chorro de agua, enfócalo, lánzale el Longshot para mover al núcleo y dale de con el martillo. Repite la técnica, pero ten cuidado ya que después de algunos golpes, levantará dos chorros de agua así que ponte atento para ver al que trae al enemigo.



Muy bien, ahora obtendrás el cuarto medallón (Water Medallion). Cerca del árbol en donde apareces al terminar Water Temple, verás una placa de madera, párate en ella y tírale una flecha al sol cuando esté amaneciendo para obtener la Fire Arrow. Ahora, ve al Temple of Time y coloca la Master Sword en su lugar para regresar en el tiempo. Ahora que Link es nuevamente niño, entra al molino de Kakariko Village y toca Song of Storm para vaciar el agua del pozo del pueblo. Baja por las escaleras, para entrar a Bottom of the Well.

8vo. Calabozo

Bottom of the Well

¿Qué necesito para poder entrar?

Song of Storms

¿Qué hay aquí aparte del Dungeon Map y del Compass?

-Lens of Truth
-3 Llaves
-3 Gold Skulltulas

1.-Entra por el agujero y baja por las escaleras hasta encontrar un esqueleto y traspasa la pared, sigue de frente y traspasa la otra pared (no vayas a pasar bajo los troncos que forman una "X"), traspasa la siguiente pared, toca la canción Zelda's Lullaby sobre el símbolo de la Triforce.

2.-Ahora regresarás al punto donde empezaste, baja el pequeño desnivel y entra por el hueco, así llegarás hasta un cuarto con unas manos que salen de la tierra, elimina al enemigo, para encontrar el Lens of Truth.

Ya con el Lens of Truth, regresa al Temple of Time para tomar la espada y viajar al futuro. Ve de nuevo a Kakariko Village y tu buen amigo Sheik te dará una canción con la que podrás entrar a Shadow Temple.

Eso es todo por este número, esperamos que te sea de mucha utilidad. En nuestra próxima edición de Club Nintendo, verás con mucho detalle cómo hay que pasar por el Shadow Temple y el Spirit Temple para que por fin llegues a Ganon's Castle y también sabrás cómo derrotar a Ganondorf.

Si ya estás más adelantado, tal vez esto te sirva para ver algunos detalles de los cuales tal vez no te habías percatado, sin embargo esta guía es para los chicos que se han atorado en algunos puntos (por ejemplo, bastantes lectores ya nos habían preguntado dónde encontrar la flecha de fuego), sin embargo, todos en la revista trabajamos para ti.

No te pierdas la continuación en nuestro próximo número.

a fondo

Como ya te habíamos comentado anteriormente, WCW/nWo World Tour tiene una secuela que, aunque mantiene la base de su antecesor, aporta muchas cualidades que lo hacen ser uno de los mejores títulos de lucha libre para el N64.

En WCW/nWo Revenge podrás elegir de entre 56 diferentes luchadores, al que llevarás a la cima de su carrera, o bien, a tu equipo de luchadores para repartir costalazos en este gran juego. Algo que lo hace muy recomendable es la opción de multijugadores, ya que puedes invitar a cuatro de tus amigos, hermanos, primos, etc. a jugar en varios eventos donde pueden participar ¡hasta 40 luchadores! Los cinemas display en tiempo real son excelentes y la introducción es de las mejores que hemos visto (aunque el trailer se ve un poco falso.

También la jugabilidad es similar a su antecesor, pero aquí los movimientos son más fluidos y las llaves lucen más, además de que la gama de luchadores y sus movimientos hacen de éste, el juego más completo que se haya elaborado de Lucha Libre hasta el momento.

La primera vez que pudimos probar este título, no le dimos mucho tiempo para jugarlo, así que ahora que ya lo dominamos mejor, podemos decirte: En primer lugar, ¿recuerdas que este título había sido anunciado como WCW/nWo Live? pues ya viste que el nombre de Revenge se quedó como el definitivo. Otra cosa es que aquí ya están programados los luchadores, (pero la primera vez que lo vimos, nosotros tuvimos que editarlos), aunque no tiene opción de editar tu propio luchador, puedes modificar uno existente. Algo que sí cambió fue el hecho de que podías guardar tus logros y derrotas en el Controller Pak, pero en la versión original, éstas se van grabando automáticamente en la memoria del cartucho, pues no es compatible con este aditamento. ¡Ah!, por cierto, el réferi no usaba, ni usa tirantes.

Compañía: THQ INC

Accesorio:

No. de Jugadores:

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: AKI Corporation

128 megabits Memoria

Deportes Lucha Libre Categoría

Enero 1999 Fecha de Salida

©1999 THQ, INC.

EL ESPIRITU

Antes que nada, nescesitas saber que aquí tu vigor está representado por una línea de energía que oscila constantemente, lo normal es que esté de color verde, pero mientras más roja se torna, mayor es tu fuerza, por el otro lado, si empieza a ponerse azul, estás en aprietos.

Ahora, la línea se pone azul mientras más te golpean, pero si tú eres el que está castigando, se incrementará tu fuerza, también sube si realizas el movimiento de Burla. Si la barra dice DANGER, es que estás en condiciones de ser derrotado, pero si dice SPECIAL ¡Es el momento! Más adelante te diremos por qué.

EXHIBITION

Esta es una "Lucha Amistosa" pues no ganas ningún título, aquí pueden participar hasta cuatro jugadores o alternando con el CPU, según como quieran, pueden ser uno o dos contra el CPU o uno controlando dos personajes contra otro jugador, etc. Otro detalle muy bueno es que en este modo aparecen algunos luchadores con un (o una) acompañante, los cuales, a veces interactúan con los luchadores.

Battle Royal

Este es un evento espectacular, ya que pueden participar hasta 40 luchadores en él, primero aparecen cuatro, al ser eliminado uno, entra otro y después el siguiente y así sucesivamente. Para ganar este difícil torneo, debes evitar ser arrojado fuera del ring, pues esa es la regla para eliminar.

En el menú principal te encontrarás con varios modos de juego, así que vamos a mostrarlos uno a uno. Lo que sí podemos decirte, es que el público se ve sólo un poco mejor que en los otros juegos de este género y los escenarios son sólo seis, esperemos que haya más variedad en un futuro.

MODOS DE JUEGO

Aquí puedes elegir qué campeonato deseas conquistar, por cierto, en World Heavyweight los puedes seleccionar hasta que ganes la división U.S. Heavyweight y TV Title hasta que ganes la división Cruiserweight. En este modo, puedes llevar a tu luchador a competir en uno de los circuitos, donde debes derrotar a 9 contrincantes para ganar el campeonato. Algo que debes recordar, es que el juego no te graba tus avances hasta que ganes el campeonato, después de ganar cualquiera de ellos, todos tus logros serán grabados automáticamente (incluyendo personajes secretos).En el modo de Tag Team Title, las luchas son de dos contra dos.

CHAMPIONSHIP

U.S. Heavyweight
Cruiserweight
Tag Team Title
World Heavyweight
TV Title

SPECIAL

En Special hay dos eventos: Battle Royal y Handicap Match, tampoco ganas cinturones, pero son buenos para tu carrera (además de ser muy divertidos).

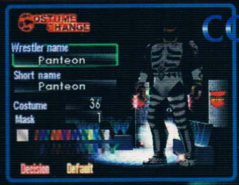
Handicap Match

Este es un evento muy sucio, pues haces equipo con otro peleador para golpear a uno solo, pero también es difícil cuando pones a dos del CPU contra ti solito.

Estos son los movimientos que debes saber si quieres dominar el juego, ten en cuenta que algunos varían según el personaje que elijas, la ubicación del oponente, etc.
Los botones A y B tienen dos intensidades, si presionas rápidamente el botón, obtienes un ataque o agarre débil, pero si lo presionas más tiempo, será

un ataque o agarre fuerte.
Nota: Los botones que digan (2 seg) deberás dejarlos presionados.
Ponemos una gran tabla de movimientos, porque es lo que necesitas para dominar el juego.
Fuera de aprender a usar los movimientos en el momento correcto, no existe otra estategia.

MOVIMIENTOS



COSTUME CHANGE

Aquí puedes cambiarle el "look" a los luchadores, su nombre y seudónimo, éstos cambios se graban en el cartucho.

GAME OPTIONS

Estas son las opciones normales del juego, aquí puedes cambiar la dificultad, desaparecer el Spirit Meter, librarte del réferi, la repetición instantánea, activar el realismo (la sangre de los luchadores), la música, adaptar el juego a mono o stereo, cambias la configuración del control y puedes ver los récords.

RULES OPTIONS

Estas son las reglas que quieres que se "respeten" durante los combates en los modos de EXHIBITION y SPECIAL MATCHES. Aquí puedes cambiar el límite del tiempo, el tiempo que tienes para regresar al ring, si hay Pin o no, si rindes a los oponentes con "patada voladora" o alguna otra llave, el Knockout Técnico, si se rompe la llave al toque de cuerdas, si las peleas son rápidas, si no te descalifican por tramposo o por cometer una falta y si puede intervenir un luchador ajeno al encuentro.

BASICOS

Control Stick: Burla (lo puedes hacer sobre el poste también)
A: Agarre
B: Golpe/Patada
C-Arriba: Entras o sales del ring/Das el relevo
C-Abajo: Corres
C-Izquierda: Volteas al oponente cuando está en el suelo
C-Derecha: Cambias de objetivo
L: Pin/Esquivas el agarre
R:Defensa/Counter (cuando te hacen una llave, realizas la contrallave)

DE FRENTE AL OPONENTE

* B-Golpe
* B-De lejos: Patada
* Pad + B: Ataque de lejos
* B (2 seg) Ataque fuerte
* Pad + B (2seg) Patada fuerte de lejos
* Pad (hacia el poste)+ C-Abajo: Sube al poste y realiza ataque aéreo

AGARRES ENFRENTE DEL OPONENTE

A, A
A, Arriba + A
A, Abajo + A
A, B
A, Arriba + B
A, Abajo + B
A (2 seg), A
A (2 seg), Arriba + A
A (2 seg), Abajo + A
A (2 seg), B
A (2 seg), Arriba + B
A (2 seg), Abajo + B
R

DETRAS DEL OPONENTE

A, A
A, B
A (2 seg), A
A (2 seg), B

LANZANDO AL OPONENTE A LAS CUERDAS DE UN AGARRE DEBIL (A, C-Abajo)

A
A (2 seg)
B
B (2 seg)

OPONENTE EN EL SUELO

A: Ataque
B: Llave o ataque
C-Abajo, B: Atque corriendo
Pad (hacia el poste) + C-Abajo: Sube al poste y hace ataque aéreo
R: Pone al oponente de pie
L: Realiza el Pin

PEGADO A LAS CUERDAS (OPONENTE DENTRO DEL RING)

C-Abajo: Corre a la esquina
Pad + C-Abajo: Sube al poste
B: Golpe/Patada
A (2 seg), A (B): Suplex
A (2 seg), C-Abajo: Le estrella la cabeza en el esquinero
R: Esquiva

OPONENTE FUERA DEL RING

C-Abajo, A: Ataque aéreo (con ciertos peleadores)
B: Patada
Pad + A: Ataque aéreo

OPONENTE SENTADO CONTRA EL POSTE

A, A: Ataque con el poste
A (2 seg), A: Suplex
A (2 seg), Stick: Especial (con ciertos peleadores)

MOVIMIENTOS CON VARIOS JUGADORES

C-Arriba: Das el relevo o entras al ring a ayudar
A: Ataque en equipo (Ambos jugadores deben presionar al mismo tiempo frente al oponente)
A (2 seg), C-Arriba: Sube al oponente a los hombros (debe hacerse atrás del oponente)
Pad (Hacia el poste) + C-Arriba: El relevo debe hacer este movimiento para tirar al oponente que está sobre los hombros

AFUERA DEL RING

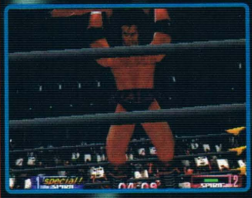
Pad (Hacia el público) + C-Arriba: Agarra un arma
Pad (Hacia el ring) + C-Abajo: Corre y sube al ring con o sin arma

ATAQUE CON ARMAS

B: Golpea
B (2 seg): Golpea a la cabeza
C-Abajo, B: Ataca corriendo

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Para realizar un movimiento devastador, golpea a tu oponente hasta que tu línea de Spirit esté flasheando con la palabra SPECIAL, ahora, agarra a tu adversario con un agarre fuerte y presiona el Stick para realizar el ataque especial.



Cada oponente tiene de dos a cinco movimientos especiales, pero unos sólo tienen dos y otros pueden tener los cinco, esto varía dependiendo de cada luchador.

A continuación te vamos a dar las maneras de hacer los movimientos especiales, ¡te toca a ti descubrir cuántas tiene cada personaje!

*Enfrente del oponente, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*Detrás del contrario, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*El oponente yace en el suelo, sube al poste con C-Abajo.

*El contrario está en el poste, realiza un agarre fuerte y presiona el Stick.

*Realiza un agarre fuerte, lanza al oponente a las cuerdas y presiona el Stick.

Bien, ¿qué te podemos decir? este es un excelente juego que habla por sí mismo, los gráficos son muy buenas y la movilidad es excelente. Lo malo es que a veces te desesperas un poco con los agarres, pero eso es solamente momentáneo, porque es muy fácil familiarizarte con los movimientos (y más si ya jugaste el World Tour). Además, de que no te aburre.

Este título es bastante recomendable, pues está muy bien y más si eres fanático de este tipo de deporte, no esperes más, WCW/nWo Revenge es un juego que no debes dejar pasar.

previo GAME BOY COLOR

RATS!

Continuamos con la muestra de los nuevos títulos para el Game Boy Color que empezamos el mes anterior. En esta oportunidad comenzamos con este singular juego llamado Rats!

Está programado por una compañía nueva de nombre Tarantula Studios y distribuído por otra compañía nueva de nombre Take 2 Interactive.

El juego es bastante simple en su concepto básico: Tú controlas a una rata a la cual le han secuestrado a su novia. Armado con una ametralladora de juguete, decide abrirse paso hasta llegar con el causante de sus males, acabar con él y rescatar a la chica. Para lograr su cometido, esta rata malencarada debe avanzar a lo largo de 75 niveles, pero es aquí donde entra lo interesante, pues estos niveles no son largos ni lineales como en juegos del estilo de "Contra" (por muy extraño que parezca, a muchos nos recordó este título a Contra), sino que se tratan más bien de cuartos en los que existen dos tipos de elementos: enemigos y comida. Bueno, para pasar de un cuarto a otro, tienes que deshacerte de todos los enemigos con tu pequeña ametralladora (a todos hay que darles varios tiros y hay algunos que resisten más golpes que otros) y además de eso, también debes tomar toda la comida del nivel. Cuando logres hacer esto se abrirá una puerta y así podrás pasar al siguiente nivel. Por cierto, al pasar de nivel a nivel, obtendrás un password para que no tengas que repetirlo.

Obviamente, al principio del juego las cosas parecen muy simples, sin embargo conforme avanzas, se van agregando elementos que te dificultarán de sobre manera el juego, como superficies resbalosas, menor tiempo y hasta algunos acertijos medios complejos de resolver. En realidad casi todo el juego es como te especificamos y sólo te enfrentarás a un jefe en el último nivel.

Rats! nos pareció un juego un tanto entretenido, aunque de repente tiene sus bajas en lo que a diversión se refiere. Los gráficos son buenos sin mayor pretención y quizá su máximo problema sea que a veces el juego parece muy lento, sin embargo esto puede ayudar si lo estás jugando en un GB Normal, donde el Scroll debe ser así para que no se vea tan borroso.

Interactive Software
Compañía

GAME BOY COLOR

Compatible

Clasificación

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por **Tarantula Studios**

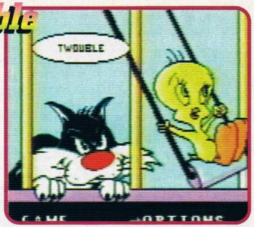
4 megabit
Memoria

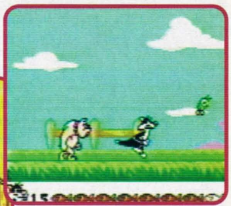
Acción Puzzle
Categoría

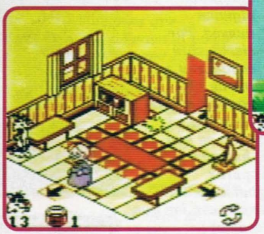
Diciembre 1998
Fecha de Salida

Twouble

"Twouble" es uno de los primeros juegos que aparecerán para alguna de las consolas de Nintendo gracias al arreglo que firmaron tanto Infogrames / Ocean / Warner Bros. y Nintendo para producir juegos con la licencia de estos personajes. A grandes rasgos aquí tenemos un juego de acción/aventura en el que la trama es sencilla: Sylvester intentará nuevamente comerse al canario Tweety. Obviamente las cosas no son tan sencillas para este personaje, pues tiene que lidiar con una serie de peligros, entre los que están la "Granny" o abuelita que siempre ha cuidado del canario antipático, así como del temible bulldog que siempre los acompaña en sus aventuras.







Ocean
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Infogrames

4 megabit Memoria

Acción Aventura
Categoría

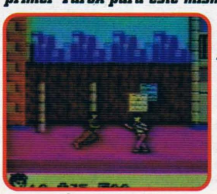
Diciembre 1998
Fecha de Salida

Una de las características importantes de este juego es precisamente la variedad de estilos que se manejan en él. En un rápido vistazo que le pudimos dar, observamos 2 modos de juego, uno en el que la vista se ve de forma "Isométrica" muy al estilo de juegos como Super Mario RPG o Equinox para SNES, jugándose más al estilo de este último, pues Sylvester tiene que moverse por un cuarto y valerse de todos los elementos para saltar e inmovilizar a los enemigos que ahí se encuentran y así proceder al siguiente cuarto. Otro de los modos de juego que vimos fue un típico Side Scrolling en el que Sylvester se encuentra persiguiendo a Tweety pero debe tener cuidado con todos los obstáculos que están en su camino, pues viene corriendo a máxima velocidad. En fin, éste parece un juego muy interesante y esperamos tener una versión completa para hablar a detalle de él.

Turok

Cuando oímos que Acclaim se preparaba a lanzar el juego de Turok 2 para el GB y GBC, sinceramente esperábamos que se le hicieran tantas mejorías al juego como se le estaban haciendo a la versión de N64. Y bueno, pudimos ver que sí las hicieron, pero desafortunadamente no tantas como las tuvo su "hermano mayor".

Gráficamente se puede decir que Turok 2 es muy parecido al primer Turok para este mismo formato y es que el juego fue desarrollado por la misma compañía que desarrolló el primero. De hecho, hay cosas que se mantienen del primer Turok a éste, como el tipo de Passwords (también fácil de Crakear), el modo de juego en "Side Scrolling" y la opción de elegir de entre distintos idiomas entre los que está el español.



Acclaim entertainment, inc.
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

Clasificación: EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por Bits Mahager

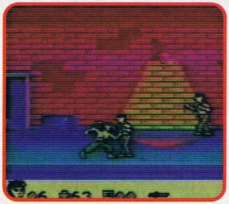
4 megabit Memoria

Acción Aventura
Categoría

Diciembre 1998
Fecha de Salida

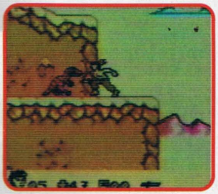
©1998 Infogrames. All related WB Characters are Copyright and TM 1998 Warner Bros Inc.

©1998 Acclaim Entertainment. Turok ©1998 GBPC, A Subsidiary of Golden Books Family Entertainment.



OK, en lugar de quejarnos sobre este título, mejor veamos qué onda con lo que cualquiera que lo juegue va a encontrar en él. La misión de Turok es sencilla de entender, pero quién sabe si sea igual de sencilla realizarla: El debe encontrar y destruir un extraño aparato de nombre "Incubator" el cual pone en peligro a toda la humanidad. Para eso, Turok tiene que avanzar a lo largo de 9 niveles. En estos niveles hay muchas cosas que debe hacer para avanzar, como eliminar enemigos, buscar armas (en este título hay más armas disponibles que en el anterior) y buscar la salida. En total existen 5 jefes de nivel en todo el juego, lo cual indica que no todos los niveles tienen uno.

Sobre las armas, debemos decir que se hicieron algunas modificaciones de las ya existentes y también que se agregaron algunas nuevas. Por cierto, si tú comienzas a jugar y de repente ves que una de tus armas, como el "Fusion Cannon" no quiere disparar, no te preocupes y no vayas a pensar que no sirve, lo que pasa es que con muchas de estas armas hay que acumular poder antes de disparar manteniendo presionado el botón de disparo (en total son seis armas con las que tienes que usar la misma técnica).

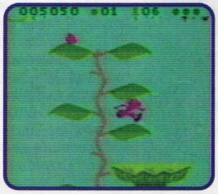


Una vez que termines una escena, obtendrás un Password que te ahorrará todos los problemas para llegar al siguiente nivel. Lo interesante del caso es que el Password te guarda muchas cosas, como tu número de vidas, las armas que tienes y obviamente el nivel.

Este juego, a final de cuentas presenta varias mejorías sobre su antecesesor, aunque a decir verdad, estas no son demasiado importantes como generalmente pasa con las secuelas.

Podemos decir entonces que Turok 2 para el GB es un buen juego de acción / aventura y tiene muchos elementos importantes que deben estar incluídos en estos géneros, sin embargo, si jugaste el primero ya habrás visto mucho de lo que en éste se incluye.

Compañía	THQ / Disney Interactive
Compatible	GAME BOY COLOR
Clasificación	EVERYONE E — CONTENT RATED BY ESRB
Desarrollado por	Tier Rex
Memoria	4 megabit
Categoría	Acción Aventura
Fecha de Salida	Diciembre 1998



Un arreglo que siempre va a rendir frutos es el que tiene Disney Interactive con THQ para distribuir los juegos de la primera compañía en el formato de Game Boy y ahora también para el Game Boy Color. Obviamente la nueva película de Disney: A Bug's Life no podía quedar fuera y aquí tenemos el juego basado en este filme.

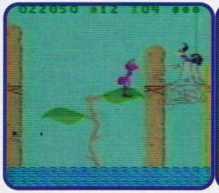
A Bug's Life Characters are ©1998 Disney and Pixar.

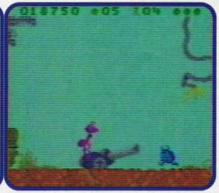
A Bug's Life es la historia de Flik, una hormiga que ve amenazada su tranquilidad (además de sus reservas de comida) por parte de un grupo de Saltamontes muy peligroso, el cual está lidereado por uno de mala actitud llamado "Hopper".

Realmente no hay muchas sorpresas en este título, primero que nada al ser un juego que será distribuído por THQ, es fácil adivinar que es programado por la compañía Tier Rex y por lo mismo, también es de fácil deducción que estamos ante un juego sencillo que se desarrolla en una vista "de lado".

El héroe del juego es el mismo de la película "Flik" y su objetivo es destruir a Hopper para evitar que lleven a cabo sus muy siniestras intenciones de robarse toda la comida que Flik y sus amigos han almacenado en arduas jornadas de trabajo. El modo de juego es prácticamente el mismo a lo largo de los 8 niveles que componen el juego, en los que Flik va avanzando de izquierda a derecha, saltando para evitar obstáculos y enfrentándose a los demás saltamontes que aparecerán en su camino. De hecho los controles del juego son bastante sencillos, pues con el botón B arrojas frutas que sirven como tu arma principal y con el botón A saltas.

Bueno, aunque se diga que el juego es sencillo en su temática no lo es tanto en su desarrollo. Debido a que ésta es una adaptación de una película, en el juego se incluyeron a muchos de los personajes que ayudan a Flik a enfrentarse a los saltamontes y estos juegan un papel muy importante en lo que al objetivo del nivel se refiere. Por ejemplo, en un nivel tienes que atacar a distancia a algunos saltamontes, así que lo mejor es conseguir la ayuda de unas "cochinillas", las cuales arrojarás como si fueran balas de cañón hacia donde están estos saltamontes. En otras escenas necesitarás que una araña teja su telaraña para pasar por lugares donde no puedes saltar y en otros necesitarás que una oruga (Heimlich) te ayude a llegar a lugares muy altos impulsándote para dar un super salto sobre su cuerpo.





Algo distinto que podemos decir sobre A Bug's Life es que es uno de los primeros juegos programados fuera de Japón que trabaja en forma "dual" con el Game Boy Color y con el Super Game Boy. Y es que una cosa es que el juego sea compatible con estos sistemas y otra que esté programado para sacar provecho de las características de ambos. Este tipo de programación cambiará dependiendo qué tipo de características trate de explotar el programador y el diseñador del juego, pero desde que éste es un título sencillo, no hay tanto problema para lograrlo. Por cierto, como en otros juegos para el Game Boy Color que hemos visto anteriormente, A Bug's Life contiene escenas animadas entre escena y escena que sólo podrán ser vistas con el GB Color ya que en el Super Game Boy y el GB Normal verás displays fijos. Finalmente podemos decir que A bug's life es un juego que se enfoca al mismo mercado al que está dirigido la película, no sólo por la cuestión de la trama, sino por la dificultad, la cual no es mucha. Sin embargo sigue siendo un juego muy recomendable.

a fondo

Buck Bumble

Ubi Soft

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

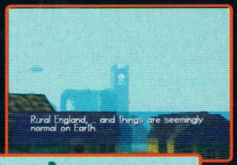
Desarrollado por
Argonaut Software

96 megabits
Memoria

Acción Disparos
Categoría

Noviembre 1998
Fecha de Salida

Sin que la humanidad se percate siquiera, en recientes fechas se dio un derrame sin mucha importancia de materiales químicos de una fábrica abandonada sobre una pequeña comunidad de insectos en Inglaterra. Sin que nadie se dé cuenta por sus tamaños pequeños, está surgiendo un ejército de abejas malignas completamente mutadas con armas químicas tóxicas. Estos ejércitos malignos, poderosamente armados poco a poco han ido eliminando a fuerzas que se resisten a su dominio y su objetivo final es conquistar el mundo. No actúan solos, están siendo dirigidos y controlados por una despiadada abeja reina conocida como Evil Herd Queen.



Aunque les suene muy conocida esta historia, todo depende de una sola abeja, Buck Bumble, que es la única que puede salvar al mundo y a su fauna de ser destruida y de que Evil Herd o Banda Diabólica (según el manual que viene completamente en español) pueda causar daño al mundo exterior antes de que sea demasiado tarde. Buck es un proyecto ultra-secreto militar concebido por los mejores cerebros insectos de la tierra y el proyecto consistió en equipar a una abeja voluntaria con un arsenal de armas implantadas genéticamente.

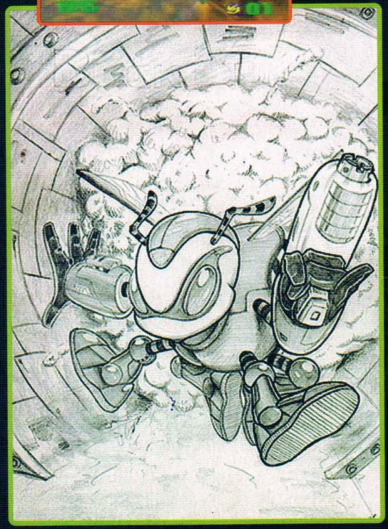
Así comienza el nuevo juego de los desarrolladores de Argonaut Software (cuyo trabajo previo fue ayudar a Nintendo con Starfox de Super NES y otros juegos con el Chip SFX como Vortex o Dirt Trax FX), un juego de disparos (shooter) único en su tipo, donde controlas a una abeja equipada de armas químicas y poderes bastante buenos en mundos completamente tridimensionales. Todo el juego se basa en una vista en tercera persona y la visión que tienes, es desde la parte trasera de la abeja, en cierta forma parecida a Starfox.

© 1998, 1999 UBI SOFT/ ARGONAUT SOFTWARE

La abeja puede flotar sola con solamente mover el Stick direccional hacia cualquier lado y de esta forma giras hacia todos los lugares posibles para observar a tu alrededor. Cuando presionas el botón A, Buck comienza a avanzar hacia la dirección que le indiques con el Stick direccional; el control es bastante sencillo y es muy fácil acostumbrarte a él, de modo que controlas rápidamente los mundos 3D en los que andas volando. Cuando presionas A y al mismo tiempo haces el Stick direccional hacia abajo, Buck gana altura como si fuera un helicóptero y aunque no tiene freno, cuando sueltas el botón A inmediatamente disminuye su velocidad y de igual forma pierde altura. Si presionas el botón R haces un loop y rápidamente volteas hacia atrás por si los enemigos te llegan por la retaguardia.

El radar hace un trabajo bastante importante en el juego, pues ubica a los enemigos y las cosas escensiales en el mapa como ítems especiales. Además de volar por todos lados, también puedes caminar en el suelo (ten cuidado de no tocar el agua porque no volverás a volar) y te sirve para recolectar armas.

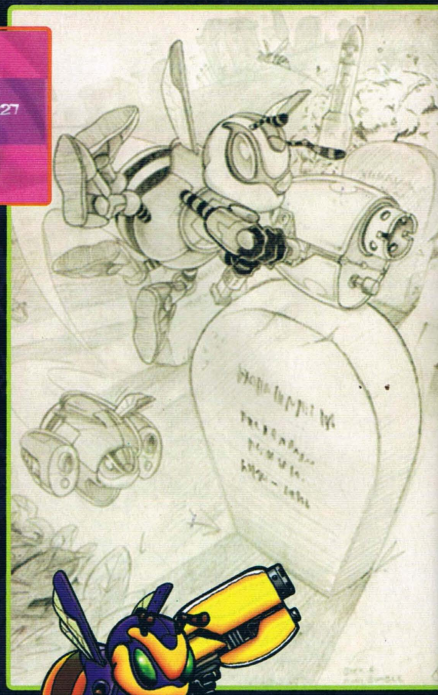
El arsenal con que cuentas durante todo el juego es de 15 armas que te van dando los enemigos y en muchas escenas dependerá si escoges bien el arma para matar al enemigo correcto. Algunas de tus "pistolas" parecieran sacadas de Quake, pues son bastante devastadoras por su destrucción explosiva y los tipos incluyen cañones, Láser (con el que empiezas), y bombas de tiro parabólico, cabe señalar que las armas más poderosas tienen límite y se te terminan las balas.



El juego además es compatible con el Rumble Pak y sólo vibra cuando chocas con algún objeto o te alcanzan a dar los enemigos. Ahora bien, las misiones en el juego van cambiando y para empezar en el nivel 1, el único objetivo o misión es destruir a todos los enemigos (abejas, transportes y demás). Los niveles se dividen en partes y generalmente encontrarás Herd Gates, que son puertas que se abrirán una vez que cumplas ciertos objetivos, de este modo irás descubriendo nuevas áreas en todos los niveles.

Los objetivos van cambiando y se van complicando cada vez más. En la segunda misión debes destruir las tres antenas de satélites (nada complicado todavía), sólo tienes que buscar en el mapa y matar a cuanto enemigo tengas enfrente. Entre otros objetivos están el de colocar explosivos en determinados lugares y transportar armas nucleares a lugares seguros, pero también debes hacer puntos. Las abejas o avispas te dan 5 puntos y los mini-aguijones que giran (son aguijones de abeja que tienen luces girando alrededor) te dan 10 puntos, ahora bien, cuando tengas 100.000 puntos habrás ganado una abeja-vida extra. En total el juego tiene 19 niveles, de los cuales 6 tienen enemigo al final de la escena y son Nivel 5: Killapilla, Nivel 9: Robotic Tower, Nivel 13: Nuke Missile, Nivel 15: Spore Carrier, Nivel 17: Giant Scorpion, Nivel 19: Herd Queen.

Ahora, por si te lo estabas preguntando, si pierdes no hay forma de continuar en la mitad de una misión, por lo que tendrás que empezar desde el principio de la misma, así que ten cuidado de no perder muy seguido o comenzará a ser frustrante. Esto es un arma de dos filos, pues también te puede servir como un truco, cada vez que pierdas, si grabaste en el principio del nivel, sal de la misión y dale "Load" a la misión, de este modo no perderás vidas hasta que pases la escena sin perder.



Para los que escuchan con detenimiento el sonido, el audio del juego es excelente, desde la música que cae completamente en el género de música electrónica (con mucho ritmo y una calidad más que buena) hasta los efectos especiales. Esto no es para nosotros una sorpresa, pues Argonaut siempre se ha caracterizado por tener increíble música en sus juegos desde el SNES. Cuando matas a una abeja o insecto volador escucharás cómo si desplomaras a un avión de la segunda guerra mundial y además te podrás guiar por el sonido de los insectos (como si escucharas un panal de abejas) para saber si están por un lado o muy al fondo en el nivel.

Si lo que buscas es no jugar solo, Buck Bumble tiene dos modos de juego para 2 jugadores simultáneos. El primero es Buck Battle donde se enfrentan los dos jugadores en una batalla a muerte, como en Quake con pantalla dividida. El otro modo de dos jugadores es mucho más divertido pues es como un título de futbol, con un balón gigante y el objetivo es meter el gol en la portería del contrario, empujando la pelota con golpes y disparos.

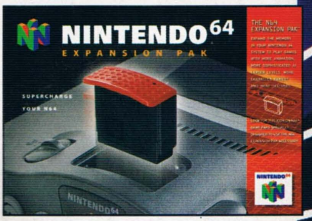
En este modo de juego también tienes diferentes armas como la Bazooka y la Metralleta, vaya que es el modo más adictivo, pues es muy competitivo y complejo, ya que el balón tiene un peso demasiado denso para las abejas y es toda una ciencia impulsarlo.

En cuanto a gráficos se refiere, el juego es bastante bueno, pero en realidad de pronto podrías imaginarte que son un poco repetitivas las texturas, de hecho Buck Bumble es considerado como uno de los últimos de la primera generación en cuanto a nivel de gráficos, pero en comparación con otros títulos del género como Starfox, se puede llegar a ver un poco pobre por la niebla en los escenarios. Este tipo de cosas no deben quitarte mérito al juego y te aseguramos que es muy entretenido y complejo, además la cuestión gráfica rápidamente la olvidas una vez que te metes en el juego. Sin duda alguna, es una muy buena opción para el Nintendo 64, pues aunque no te gusten mucho los juegos de este tipo, encontrarás que Buck Bumble tiene el suficiente reto como para no despegarte de él por un muy buen rato.

¿Qué hay dentro de...?

EXPANSION PAK

El N64 es un sistema que se ha caracterizado por sus múltiples aditamentos para mejorar su funcionamiento. Claro ejemplo de esto lo tenemos en el Controller Pak, Rumble Pak, el GB Pak (sólo en Japón, por el momento) y en los últimos meses el Expansion Pak. El Expansion Pak, como su nombre lo indica es una expansión de memoria RAM para el N64. Si recordamos, la memoria RAM del N64 es de 4 Megas (o mejor dicho 4 Megas de Rambus DRAM).



Abramos aquí un breve espacio para hablar de la memoria RAM en el N64. Esta memoria es con la que trabaja el sistema, es decir, el N64 no puede trabajar con todos los datos del cartucho y esta información (la del cartucho) tiene que ser transferida a la memoria RAM del sistema para que de ahí pueda desplegar los gráficos del nivel, partes del nivel, música, gráficos, texturas, etc. Bien, pues lo que hace la expansión de memoria es "expandir" o agrandar la memoria RAM del sistema en otros 4 megas, dando un total de 8 Megas en total.

Esto sirve para que se pueda pasar más información del cartucho al sistema y que éste a su vez, pueda ocupar esta memoria en muchas funciones extras que de lo contrario no se podrían realizar.

Originalmente, el Expansion Pak estaba programado para ser lanzando en conjunto con el N64 DD, pero en vista de los múltiples retrasos (¿para mejorarlo, quizá?) de este aditamento, Nintendo decidió lanzarlo, en vista de que muchos licenciatarios han comenzado a explotar nuevas funciones de este sistema o algunas que ya estaban previstas desde antes del lanzamiento del N64, pero que debido a que muchas de estas funciones consumen mucha memoria RAM, no habían sido empleadas de la forma correcta. En las cartas que recibimos en la redacción de la revista, nos hemos dado cuenta que este nuevo aditamento ha generado una buena cantidad de dudas, de las cuales hemos elegido las más representativas para darles respuesta y no te quede ninguna inquietud al respecto.

-Arnoldo Hernández Cerda nos hace lo que sería la pregunta básica sobre el Expansion Pak, así como Daniel Gómez:

Primeramente me gustaría saber si me recomiendan comprar el Expansion Pak y cuáles son los juegos que podrán ser compatibles con él.

Pues el Expansion Pak NO es básico para jugar tus juegos del N64, sin embargo sí mejora considerablemente la apariencia de los juegos para los que está programado. Es algo así como el Rumble Pak: Ningún juego lo necesita de forma indispensable, pero ayuda bastante a tener una mejor experiencia al jugar. La primera generación de juegos compatibles con este aditamento incluye juegos como NFL Quarter Back Club 99, Star Wars Rogue Squadron, Turok 2, Top Gear Overdrive y South Park. Otros juegos que se esperan para el futuro y que serán compatibles con el Expansion Pak son Vigilante 8, Duke Nukem: A time to Kill y prácticamente todos los juegos que saldrán por parte de Acclaim.

-Irving Zurita tiene la siguiente duda:

¿Cuál es la capacidad máxima del N64 con todo y Expansion Pak?

La respuesta es simple: La capacidad de procesamiento del N64 no sufre cambio alguno, sin embargo hay cosas que se aprovechan más gracias al la memoria RAM Extra, como cuando se le aumenta el RAM a las PC's.

-Jorge Andrés Flores Nos comenta:

Leí en la revista que un chico no podía remover el famoso Jumper Pak, a lo cual contestaron que había que quitarle el sello además de tirarlo fuerte, esto me llevó a la curiosidad de removerlo, pero después de quitar el sello y luego intentar quitar el "Jumper", mis uñas no se la pudieron para tirarlo y

por más que lo intenté nunca pude quitarlo y quisiera saber si alguien más tiene este problema porque a mí ya me dio flojera volver a intentarlo.

¡Ah, qué flojera! Aquí podemos decir que en relidad es un poco difícil remover el Jumper Pak (el "paquetito" que está en lugar del Expansion Pak y que sólo sirve de "paleativo" para que funcione el N64) sin los accesorios correctos. Al comprar el Expansion Pak, éste incluye una "uña" especial que te ayudará a remover el Jumper Pak e instalar el Expansion Pak sin ningún problema. Si insistes en remover el Jumper Pak por curiosidad lo puedes hacer con algo que sirva de palanca y que tenga una forma plana, recta y que sea lo bastante dura para aguantar. Aunque esto no es muy recomendable, pues si no observas ciertas reglas de seguridad, puedes estropear tu aparato, así que:

1) No remuevas el Jumper Pak si está encendido el N64.

2) No enciendas el N64 sin el Jumper Pak o el Expansion Pak insertados.

3) Si sientes que está muy duro el Jumper Pak, pide ayuda a un adulto. Si aún así no puedes removerlo, tendrás que pedirle al servicio técnico que lo haga por ti. Aprovechamos para exhortar a todos los que deseen ponerle el Expansion Pak a su N64 que no se den por vencidos y que lo hagan por ellos mismos, pues no es algo demasiado complejo; y lo decimos porque nos

Expansion tocó ver a unos "audaces malandrines" de tiendas de venta sin autorización que cobraban por instalarlo, siendo que no es una maniobra compleja, como lo hemos dicho.

-Rafael Scott y Uron tienen una inquietud sobre el Expansion Pak y el Jumper Pak. Duda muy parecida a la de Rolando Benitez Estévez:

He estado pensando en comprar el Expansion Pak, pero no me decido porque no sé si se puedan jugar los juegos que no usan el aditamento, como Mario Kart 64 y Star Fox 64. Porque en eso de estar cambiándolo podría perderse el Jumper o el Expansion Pak.

Cualquier juego que no esté programado para usar el Expansion Pak puede usarse sin ningún problema en un N64 que tenga instalado este aditamento. De hecho, al instalarle el Expansion Pak al N64 te podrás "olvidar" del Jumper Pak; es decir, guardarlo muy bien en un lugar seguro, pues después de eso ya no habrá necesidad de cambiarlo otra vez.

-Alejandro Lara Sagastume tiene una duda un tanto radical:

Había decidido comprarme el juego de N64 Star Wars Rogue Squadron pero antes de hacerlo, decidí visitar la página de Nintendo de Estados Unidos y al leer la información del juego me di cuenta que éste necesitaba de un nuevo aditamento que es el Expansion Pak y entonces decidí pensar ¿lo compraré o no? ¿viene el Expansion Pak con el juego?

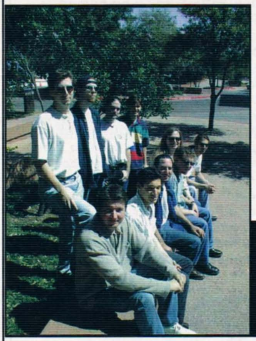
Reiteramos (algo que casi no nos gusta hacer): El Expansion Pak No es indispensable para jugar los títulos que son compatibles con este aditamento, pero Sí los ayudan a mejorar de forma sustancial en cuestiones gráficas. El Expansion Pak se vende por separado.

Lee la información que viene en las cajas de los juegos, ahí podrás ver cuál está programado para aprovechar las ventajas que ofrece el aditamento Expansion Pak.

-Isaac Castro H, tiene otra duda muy importante:

En Turok 2, existen algunos escenarios donde hay muchos detalles y disminuye un poco la velocidad, quiero que me digan si es por no tener el Expansion Pak.

El Expansion Pak podría llegar a solucionar algunos problemas de este tipo pero eso dependerá de cómo programen sus juegos los licenciatarios e inclusive Nintendo. En el caso de Turok 2, el problema del Slow Motion se presenta al jugarlo con o sin el Expansion Pak, pues los programadores de Iguana emplearon la memoria RAM extra sólo en la cuestión gráfica y no en otro tipo de cálculos como la Inteligencia Artificial de los enemigos, la cual es reportada como causa del problema de velocidad en algunas partes de Turok 2.



-Dentro del mismo orden de ideas,

¡Ellos son los culpables! No el Expansion Pak (¡¡¡Ja, ja, ja!!!). No es cierto amigos, es sólo una broma.

Daniel Yañez Rodríguez pregunta sobre Turok 2 y la Expansión de Memoria:

¿Ya se fijaron lo lento que trabaja el N64 los gráficos de Turok 2? El juego se vuelve lento con la presencia de enemigos y sobre todo cuando te atacan. ¿Turok 2 recibirá una velocidad al menos aceptable con la introducción del Expansion Pak?

Repetimos: En estos momentos, el Expansion Pak lo están usando los programadores sólo en cuestiones gráficas, pues por así decirlo: Es lo primero que se les ocurre.

Es cuestión de tiempo para que el

Turok 2

Expansion Pak se use para otros fines, como el anteriormente expuesto. Generalmente esto ocurre cuando alguien lo hace por primera vez.

-Víctor Hugo Cadena Alvarado sigue con las dudas sobre el Expansion Pak y Turok 2:

He visto en unas páginas en Internet de Turok 2 que muchos de los videojugadores de E.U. tienen problemas al jugar este título con el Expansion Pak, me refiero a problemas de que se les traba el juego, etc. y yo quiero preguntarles si esto es cierto, para comprar o no el Expansion Pak.

Como tú lo mencionas, fue un hecho muy sonado el que Turok 2 había tenido problemas con el Expansion Pak. Se manejó la versión de que esto se debía a que una producción de Turok salió defectuosa y también el problema de que el Expansion Pak se calentaba mucho y por lo mismo fallaba (cosa que veremos más adelante). Lo que nosotros te podemos decir es que conocemos muchísima gente que ha jugado largas horas con el Expansion Pak y Turok y no hemos detectado problema alguno.

Turok 2

-César Garza tiene una pregunta que podríamos considerar como muy importante:

El Expansion Pak se calienta más que el Jumper Pak (de hecho, el Jumper Pak no se calienta), ¿Esto lo puede dañar?

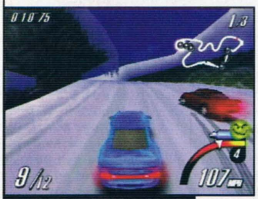
Es cierto, el Expansion Pak se calienta después de un rato de juego, así que para responder tu duda hicimos un largo viaje hasta el servicio técnico y preguntamos si es que esto dañaba al sistema y por qué ocurría. Ahí nos comentaron que: "Si el Expansion Pak se calienta, es debido al constante flujo de información que tiene este aditamento. Es muy difícil que un N64 con un Expansion Pak se dañe aunque te pases todo el día jugando, (como lo hacemos nosotros). De hecho, el N64 tiene un disipador de calor para prevenir este tipo de daño".

-Pensando en el futuro, Ricardo Martínez nos pregunta:

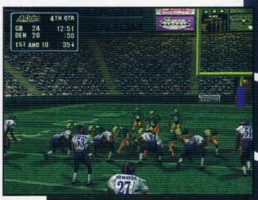
¿Será posible que en un futuro salga otro Expansion Pak con más megas?

En este momento, Nintendo no tiene planeado aumentar todavía más Megas al N64 con otro Expansion Pak. De hecho, si más memoria fuese necesaria, Nintendo la hubiera implementado de una buena vez en el sistema. Esto sirve para comentar que existen compañías que han lanzado al mercado un Expansor de Memoria de más capacidad, pero además de ser un equipo que no es supervisado por Nintendo y que te puede llevar a tener problemas, los programadores sólo están trabajando para tener un máximo de 8 Megas de memoria RAM, pues es lo "oficial", así que cualquier otra cantidad de memoria extra no es necesaria

Bueno, a grandes rasgos el N64 Expansion Pak es un implemento que hace ver aún mejor tus juegos de N64... pero que estén programados para sacarle provecho a este aditamento. En estos momentos la memoria RAM Extra sólo se ha usado para tener mayor resolución, más texturas y repeticiones instantáneas más largas, sin embargo no es todo lo que este aparato puede ofrecer. La gente de NOA menciona que otras funciones que se pueden explotar de este Hardware, es que los personajes tengan más animaciones (es decir, más variedad de movimientos por personaje), tener prácticamente toda la paleta de colores trabajando a la vez, programas más complejos de inteligencia artificial o simplemente de cálculo y operaciones; más personajes de distintas características en pantalla, más texturas al mismo tiempo, mundos o niveles muy grandes, un mejor "Framerate" o número de Frames por segundo. En fin: Tendríamos mejores juegos. Por cierto, el N64 Expansion Pak es un aditamento que sólo está disponible en este momento en nuestro continente. Los japoneses no lo conocen aún y todavía no hay fecha definitiva para que lo vean hasta mediados de este 99. Alguna vez que nos toque ¿verdad?



Top Gear Overdrive



NFL Quarterback

Turok 2 con el Expansion Pak.

Aquí tenemos 2 fotos del juego de Turok 2, una en Alta Resolución y la otra en Baja Resolución. Como podrás ver, la diferencia en cuanto a la calidad de los gráficos es muy significativa. Sin embargo, al final es tu decisión comprar o no este aditamento, pues no será indispensable para disfrutar de la gran mayoría de los juegos.

Turok 2 sin el Expansion Pak.

Batallas en el GB

NOVEDADES

¿El nuevo fenómeno en Japón?

Es muy normal en este "negocio" de los juegos de video, que cuando una compañía le da al clavo a un concepto, otras compañías se dedican a sacar juegos donde toman las misma idea del juego innovador, sólo cambiando algunas cosas y agregando otras, pero a final de cuentas manteniendo la misma esencia del juego original.
¿Ejemplos? Bueno, pues hay muchos, pero de los más populares que podemos mencionar tenemos los fenómenos que se lograron en su momento cuando salieron juegos como Street Fighter II para Arcades o Doom para PC. Al ver el gran éxito de estos títulos, de repente el mercado se vio inundado de juegos que pretendían ser los del ejemplo anterior. Tal vez esto suene como un "reproche" a la industria, sin embargo no lo es; pues gracias a la proliferación de juegos del mismo género, es como se logra llegar a un "depuramiento" y de entre toda la bola de juegos que no ofrecen nada, aparecen algunos que son excelentes, tanto que existe gente que los considera mejores que los juegos que comenzaron toda la locura (como ejemplo tenemos a títulos como King of Fighters dentro del género de peleas o GoldenEye y Turok dentro del género de "primera persona").
Bueno, ¿Y para qué es todo el texto anterior? Pues simplemente para mencionar que gracias a la popularidad que alcanzó Pokémon en Japón, muchas compañías sacaron juegos en los que debes capturar, criar y modificar a tus personajes para que tengan cualidades especiales. Sin embargo, muchos desarrolladores se dieron cuenta que uno de los elementos importantes de estos juegos son las batallas.
En Japón, el GB goza de una gran popularidad y además del fenómeno que se dio con Pokémon, ha hecho que licenciatarios importantes exploren este sistema de juegos y aporten cosas muy interesantes. Nosotros desde hace tiempo queríamos hablar de esto, pero gracias a la penetración que ha tenido Pokémon, sabemos que los videojugadores como tú estarán de acuerdo en que títulos como los que vamos a ver a continuación deberían llegar a nuestro continente.

Dragon Quest Monsters: Terry's Wonder Land

Este juego ya lo hemos mencionado algunas veces en esta revista, pero ahora vamos a hablar un poco más a fondo de él. A grandes rasgos, podemos decir que el personaje principal de este juego es un tipo de nombre Terry, quien es uno de los héroes del juego Dragon Quest VI para el Super Famicom.
Terry, de repente se ve perdido en una tierra en la que los monstruos del juego Dragon Quest luchan para ser libres. Sin abundar, podemos decir que este título es muy parecido en su concepto básico a Pokémon: Terry va reclutando monstruos para entrenarlos, subir su nivel de experiencia, enseñarles magias y ponerlos a pelear. En cada pelea, ellos ganan más experiencia para hacerse más fuertes.
Otro punto en el que existen similitudes entre Pokémon y Dragon Quest Monsters es en buscar a los Pokémons más poderosos para derrotar con facilidad al enemigo (esté controlado por el CPU o un amigo). En Pokémon, obtienes a los monstruos fuertes evolucionándolos o buscándolos. Sin embargo, en este juego existe una característica que lo hace único, y es que los monstruos los consigues al mezclar varias especies. Es decir: Tú puedes capturar monstruos de "raza pura", pero estos no son tan poderosos como algunos "Híbridos", entendiendo como híbridos a personajes que resultan de la mezcla de una especie con otra. Sin embargo, esto requiere de bastante tiempo de investigación, pues los monstruos más poderosos del juego aparecen después de varias mezclas entre monstruos híbridos con normales y con niveles de experiencia específicos. Esto es muy complejo y debemos decir que se deben hacer al menos unas 7 u 8 mezclas (nada obvias), para obtener un monstruo de los que se denominan como "los más poderosos" del juego.
Este juego es como Pokémon, pues tiene un modo de historia en el cual debes ir avanzando, pero al terminarlo, lo interesante viene en seguir entrenando a tus personajes

para ponerlos a competir contra un amigo. Por cierto, podemos decir que aquí el modo de batalla es un tanto distinto a Pokémon, ya que sólo puedes usar 3 personajes. Pero la ventaja en este título es que los 3 personajes aparecen a la vez y cada uno ataca por turnos y con objetivos específicos, si así lo decides.

De hecho, Enix, la compañía que lanzó este juego organizó un torneo en el que los videojugadores de todo Japón compitieron para buscar al jugador con los personajes más poderosos en cuanto a nivel de experiencia, tipo, ataques y habilidades extras.

Dragon Quest Monsters: Terry's Wonder Land es bastante popular y tiene la característica de ser compatible con el Game Boy Color.

Yu Gi Oh Duel Monsters

En Japón siempre han sido muy populares los juegos que simulan peleas con cartas (como Magic the Gathering). En ese país puedes encontrar una gran variedad de temas para estos juegos: de monstruos, con personajes de series de animación, de videojuegos... en fin, es tanta la variedad de estos juegos de cartas que no fue nada raro que a alguien se le hubiese ocurrido crear un personaje de cómic, en ese país, que se dedicara a pelear contra otros sujetos con un Deck de estas cartas mágicas. Esta serie tiene el nombre de Yu Gi Oh y es publicada semanalmente por la revista Shonen Jump en Japón (los mismos que publicaron series exitosas como Dragon Ball o Slam Dunk).

Si alguien ha jugado alguna vez el juego de cartas de "Magic the Gathering" será más fácil explicar de qué trata esta serie. Simplemente imagina que los duelos que se llevan a cabo en una mesa, contra un amigo y con muchos mirones al lado se realizaran con cartas que tienen los efectos verdaderos que en ellas se describe... o en pocas palabras, que realmente fueras un mago y pudieras hacer aparecer a todas las criaturas, hechizos y aditamentos que existen en MTG. Bueno, pues de eso trata el cómic, y al ver todo el potencial que tiene esta serie, Konami decidió realizar un juego basado completamente en esta serie.

Básicamente, la trama de la serie que acabamos de explicar, se adaptó tal cual para realizar el videojuego (y cabe mencionar que esta trama tiene elementos para ser un muy buen videojuego). En Yu Gi Oh Duel Monsters, tu personaje comienza su aventura con un limitado número de cartas (las cuales, vale la pena decirlo, tampoco tienen un buen nivel de experiencia). Sin embargo al avanzar, este sujeto se enfrenta contra otros magos como él, lo cual le permite aumentar el nivel de experiencia de sus cartas y a la vez, capturar algunas de las tarjetas que usan sus rivales, con lo que después de varias batallas, verá que tanto sus cartas son más poderosas como que su número ha aumentado considerablemente. Cosa que es necesaria, pues al ir avanzando se enfrentará a enemigos cada vez más poderosos.

Bien, el común denominador de estos juegos es el hecho de que te puedas enfrentar a alguien más mediante el cable Link, detalle que es permitido en este juego.

El modo de batalla es en cierta forma parecido a Pokémon, pero con sus respectivas diferencias.

Para empezar te podemos decir que aquí puedes tener a la mano las 6 cartas que más te parezcan, después al enfrentarte contra alguien escogerás cuál de las cartas va a atacar en tu turno. La diferencia con Pokémon radica en que, el elegir qué carta es la que va a atacar es mucho más dinámico que el estar cambiando monstruos en Pokémon.

Al estar basado en un juego de cartas, da pauta a que cada jugador pueda cambiar cartas con otro videojugador mediante el cable Link. También están permitidas las batallas entre 2 jugadores (y no sólo están permitidas, sino que ¡¡son obligatorias!!) Este es un interesante juego, no sólo por el licenciatario, sino también por el concepto que maneja.

Al ver este título muchos de nosotros pensamos que no sería entonces tan difícil sacar una adaptación del juego "Magic" al GB ¿no crees?

¿Recuerdas que hace algún tiempo mencionamos que Pokémon, es un fenómeno tan espectacular en Japón, que hasta un juego de cartas habían sacado? Pues bueno, todo lo que tenga que ver con Pokémon tiende a volverse de igual forma popular y el juego de cartas no fue la excepción. Tanto así, que Nintendo decidió que sería una buena idea lanzar al mercado un juego para GB que estuviera basado en este juego de cartas. Pokémon Card es una nueva versión del juego Pokémon.

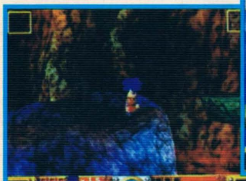
Al jugar con las cartas tú representas batallas entre distintos Pokés, sólo que estos no salen de Pokéballs, sino de un mazo de cartas. Jugar Pokémon Card es como pelear contra alguien en un duelo de Pokémon, pero con cartas en lugar de Pokémons; pues tú puedes usar 6 cartas a la vez (el mismo número de Pokémons que cargas) y cada carta representa a uno de estos personajes, con sus características físicas, cualidades, modos de ataque, energía, etc. El objetivo es eliminar a los Pokémons representados por las cartas de tu rival. El juego en concepto es muy parecido al que acabamos de ver antes (Yu Gi Oh Duel Monsters) pues también comienzas con pocas cartas, te enfrentas a enemigos para ir ganando más de estas cartas y también tiene un modo de historia. Obviamente este juego es compatible para que 2 jugadores puedan competir entre ellos (seguramente este es el modo más popular en Japón) y también existe la posibilidad de intercambiar cartas entre ellos.

Sin embargo, aquí tenemos un elemento muy interesante que hace sobresalir a este título y es que los intercambios los puedes realizar mediante el Cable Link; pero como este juego es compatible con el Game Boy Color, también te permite hacer intercambios mediante el puerto infrarrojo que tiene este sistema en la parte superior.

Si ya has jugado Pokémon en cualquiera de sus versiones, estarás de acuerdo en que no sería mala idea que alguna compañía de nuestro continente se anime a lanzar alguno de estos juegos, pues tienen conceptos muy interesantes y entretenidos. Nosotros por lo pronto, ya tenemos los dedos bien cruzados para que alguno de estos juegos llegue a América, así como también el Pokémon Stadium.

Konami anuncia... Goemon's Great Adventure

Lo que sí nos dio bastante gusto oír es la noticia de que Konami va a lanzar su segundo juego de Goemon para el N64 (que también vimos en esta sección hace tiempo). Este juego recibirá en nuestro continente el nombre de Goemon's Great Adventure y si todo sale como lo planeado, podremos estar disfrutando de este juego en un par de meses.



A diferencia del primer juego de Goemon que pudimos disfrutar para el N64, esta nueva versión es un juego que está más enfocado hacia la acción que a la aventura. De hecho, una gran diferencia que existe entre este título y su antecesor radica en el hecho de que éste se juega en 2D como los clásicos juegos de plataformas que aparecieron en gran cantidad para el SNES. Obviamente para demostrar su poder y hacer lucir el juego muy llamativo, los gráficos de los niveles y personajes están hechos con polígonos los cuales se ven muy bien. Otra cosa que nos parece excelente, es que podrán jugar hasta 2 personas de forma simultánea; lo cual nos ayuda a pensar que estamos hablando de un juego muy divertido. En Goemon's Great Adventure tendrás la oportunidad de jugar con los mismos personajes que conocimos en el primer juego: Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke. Definitivamente Konami se va revelar como un licenciatario muy importante para Nintendo en este 99, pues hay muchos juegos muy buenos que veremos en la primera mitad de este año (Castlevania 64, NHL Blades of Steel, NBA in the Zone e Hybrid Heaven). Eso sin contar con todas las sorpresas que nos preparan para el próximo E3...

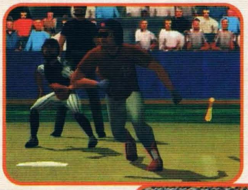
Por cierto, para entrar a esta onda de las páginas que pone cada compañía para celebrar la salida de alguno de sus juegos, no podemos dejar fuera a Konami, quienes en este momento ya tienen lista su página donde hablan de Castlevania para N64. En esta página podrás encontrar la historia del juego, Tips, Screen Shots y muchas cosas más.

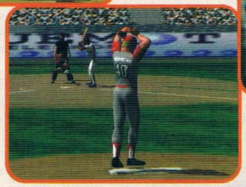
La dirección es la siguiente: http://www.cnation.com/pages/castlevania/

Aunque no lo parezca (por la dirección), esta es la página oficial de Konami sobre Castlevania.

Otro juego de deportes de Acclaim. All Stars Baseball 2000

El oír el número 2000 en los juegos a nosotros nos hace pensar en juegos futuristas, donde los personajes son robots y que juegan para destruirse... sin embargo, hay que afrontarlo: ya estamos a punto de llegar al año 2000 y no será raro que cada vez más escuchemos de juegos que tienen este número en su nombre, aunque el juego sea igual al que siempre hemos visto. O tal vez eso es lo que pensamos, sin embargo podemos decir que la serie de los All Stars Baseball (que inició el año pasado con juegos para N64 y GB) se ha mejorado sustancialmente del primer título a éste, así que no es lo mismo que hemos conocido: simplemente es mejor.





Desarrollado por los genios de Iguana, este título presenta una buena cantidad de mejoras que su antecesor, esperando así que sea uno de los más vendidos para la próxima temporada del Baseball de las Grandes Ligas. Primero y para promocionar su juego, la gente de Acclaim firmó un contrato de patrocinio con el "parador en corto" de los Yankees de New York: Derek Jeter. Bueno, a final de cuentas esto no es lo más importante; lo interesante en

sí, son las mejorías que le han hecho al juego y esto es lo que podemos decir al respecto: Gráficamente el juego es MUY superior al anterior. Las texturas fueron suavizadas, así como los movimientos de los personajes, pues en este título encontraremos más de 400 movimientos diferentes de jugadores más 100 posiciones de bateo (dependiendo del estilo propio de cada jugador). Las fuentes de luz ya son mucho más reales y éstas influyen muchas veces dentro del mismo juego. Por tener la licencia de la NLBPA, en este juego encontramos a los 30 equipos de la liga profesional de este deporte, así como a más de 700 jugadores de estos equipos.

Además de todo lo anterior, Acclaim hace mucho énfasis en los siguientes elementos:

Una narración prácticamente perfecta del partido (por cierto, el narrador es un señor de nombre John Sterling), una Inteligencia Artificial totalmente mejorada y gráficos en alta resolución (es decir, compatible con el Expansion Pak). Además, lo más relevante es que le van a mejorar a este juego la "interfase" para el bateo, pues de cierta forma hacía al juego un poco complejo. Esperemos que la hagan tan sencilla pero a la vez divertida como la de Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr. para el N64.

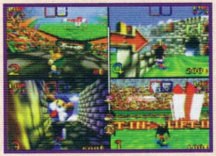
Por cierto, ya que estamos hablando del MLBFKG, podemos comentar que también Nintendo se encuentra a punto de lanzar la secuela del juego de Ken Griffey Jr. para el N64.

Definitivamente será muy interesante ver cuál de estos títulos es el mejor desarrollado y más divertido para jugar. Nosotros creemos que este año la competencia va a estar más ruda que nunca, sin embargo eso nos conviene a nosotros: los videojugadores.

Y ya para finalizar con esta sección, tendremos que hablar sobre los rumores que se han extendido sobre la posible salida de Turok 3 para finales de este año. Nosotros hablamos con nuestro contacto en Acclaim, quien dijo no saber mucho al respecto; pero... si tú fueras Acclaim y tu título más exitoso fuera Turok ¿No lanzarías una secuela? La lógica indica que Turok 3 está en desarrollo y que tendrá muchísimas mejorías en el modo de juego y en cuestiones gráficas. Por lo pronto, lo mejor que podemos hacer en este momento es esperar a la noticia oficial ¿no?

Aún hay muchos videojugadores que no conocen en su totalidad el juego de Turok 2 y ya se habla de una secuela en camino.

Dos secuelas para el N64

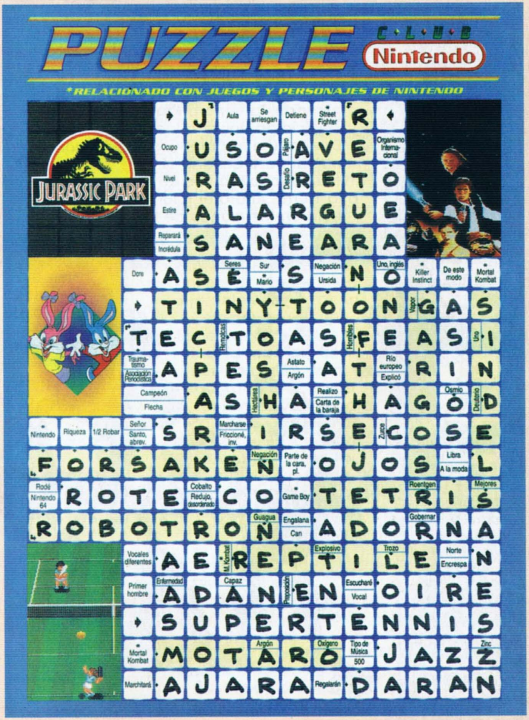


Dos licenciatarios del N64 en Japón, recientemente anunciaron que se encuentran trabajando en un par de secuelas para este sistema. Estos licenciatarios son Hudson y Atlus, y las secuelas pertenecen a Bomberman 64 y Snowboard Kids, respectivamente.

Baku Bomberman 2 es la secuela del título que conocimos en América con el nombre de Bomberman 64 y que fue comercializado por Nintendo. Si recordamos, este título entraba dentro del género de acción / aventura, pues Bomberman debía investigar en distintas escenas para hallar premios, ítems, poderes y obviamente la salida al siguiente nivel. Esta secuela planea tener los mismos elementos, pero obviamente tendrá ítems nuevos. De lo más rescatable de las cosas nuevas que tendrá, encontramos 2 características que nos parecieron interesantes. La primera de ellas, es que Bomberman ahora se hace acompañar de una mascota de nombre Pomyu. De este personaje desconocemos cuál será su función dentro del juego, pero lo que sí es seguro, es que puede evolucionar a 3 formas distintas, cambiando así sus movimientos. La otra característica son las bombas, y es que ahora Bomberman tendrá 3 tipos distintos de bombas para usar: Las normales, que explotan como toda bomba debe hacerlo. Las de Agua, las cuales al explotar rocían agua a su alrededor. Y por último las incendiarias, que hacen que aparezca una columna de fuego cerca de donde explotan.

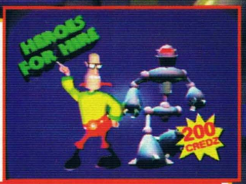
Cho Sonowbow Kids es el nombre de la secuela de Snowboard Kids en Japón. Podemos decir que a grandes rasgos, este juego también presenta bastantes mejorías en cuestiones gráficas, de audio y de control. Además de lo anterior, también se incluyeron nuevos modos de juego para multiplayer, así como para un solo jugador (además de los modos clásicos). Aunque no es muy importante para el desarrollo del juego, vale la pena mencionar que el diseño de los personajes cambió, dándoles un look más fresco que el que tenían antes. Aunque todavía no se han dado noticias sobre si Nintendo y Atlus distribuirán estos juegos en nuestro continente, nosotros no dudamos ni por un instante, que de repente anuncien que lo harán, pues ambos títulos fueron muy bien recibidos en América y creemos que con las mejoras que les hicieron a ambos juegos, los fans de ambas series los disfrutarán al máximo. Sólo nos queda esperar.

Solución al puzzle de la edición 78



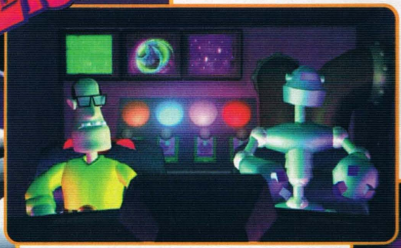
a fondo

SPACESTATION SILICON VALLEY

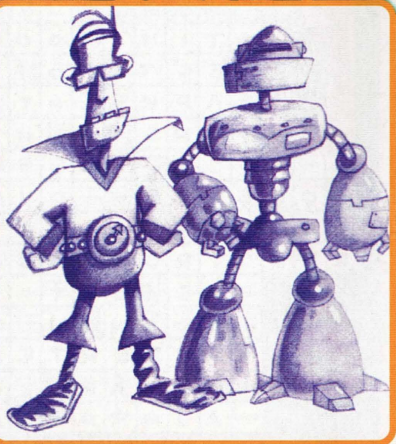


"¡Noticia de última hora! Se acaba de anunciar que la Estación Espacial Silicon Valley, después de estar perdida durante 1000 años en el espacio, ha emprendido el viaje de regreso a la Tierra, pero al parecer, el Profesor Cheese y su tripulación han muerto y se

cree que los animales-robots tienen el control de la



estación espacial. La presidenta del mundo, la señora Frank Bloke, ha decidido enviar a los héroes Dan Danger y el robot Evo a la estación espacial para quitarle el mando a los animales-robots antes de que lleguen a la Tierra. Ahora el futuro del mundo está en las manos de Dan y Evo..."



Pues parece mentira, pero Space Station Silicon Valley fue de los primeros juegos que se anunciaron para el N64 y hace poco hizo su aparición. Afortunadamente, los programadores de DMA se tomaron su tiempo para desarrollar un juego que, si bien gráficamente no es tan espectacular, es muy original y sobre todo divertido. Pero basta de introducciones y veamos Silicon Valley "A Fondo".

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación — EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por

64 megabits Memoria

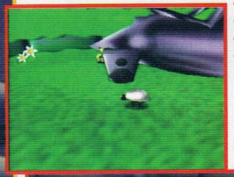
Acción Categoría

Diciembre 1998 Fecha de Salida

©1998 Take 2 Interactive

Se supone que la Estación Espacial Silicon Valley es un experimento donde se crean ecosistemas artificiales y ahí habitan robots con forma de animales (no sabemos con qué finalidad). Como ya leíste, esta estación se ha convertido en un caos, los animales tienen el control y al parecer planean llegar a la tierra y destruirla. La misión de los héroes Dan Danger y el robot Evo es impedir que los robots logren su objetivo.

Desgraciadamente estos héroes, aunque tienen mucho valor, carecen de talento y en el trayecto pierden el control de su nave (por discutir acerca de qué estación de radio iban a escuchar) y se impactan en la estación espacial; debido a este accidente, Evo salió disparado y su cuerpo se dividió en 4 fragmentos y lo único que quedó de él fue un chip; a propósito, también terminaron con el romance entre el perro Roger y la oveja Flossy.

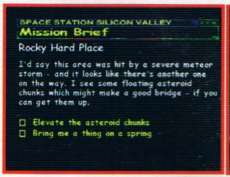


Pero, "¿de qué se trata este juego?", te estarás preguntando; como te dijimos al principio, SSSV se caracteriza por ser muy original y diferente a otros títulos; se puede decir que es muy parecido a Lemmings, pues debes usar más la cabeza que el control, sin embargo, tiene algunas diferencias. Aquí controlas a Evo (o lo que quedó de él) y su misión es recuperar las partes de su cuerpo; para lograrlo debe recorrer las 4 secciones de la Estación Espacial, las cuales son: Euro Eden, Arctic Kingdom, Jungle Safari y Desert Adventure. Pero Evo no podrá hacerlo por sí mismo, ya que es muy débil, así que para avanzar necesita desactivar y apoderarse del cuerpo de diversos animales-robots. Para lograrlo, debes presionar el botón R junto al cuerpo de un animal desactivado; puedes hacerlo con Evo directamente o de animal a animal.

Hay muchas especies de animales y habitan en diferentes partes de la Estación; cada uno tiene dos diferentes habilidades que te servirán tanto para desactivar a los demás animales, como para alcanzar lugares de difícil acceso. Cuando estés jugando, en la parte inferior izquierda de la pantalla verás dos barras y dos círculos. La barra verde indica tu energía y la azul es la energía del enemigo más próximo; el círculo verde es el límite de la habilidad que tenga el animal; al usar el botón B y el círculo azul es el límite del botón A; generalmente cuando los círculos están vacíos, no podrás ejecutar la habilidad especial de los animales, cuando suceda esto no debes preocuparte mucho, ya que se llena automática, pero lentamente.

Tienes 4 archivos diferentes para jugar y tus avances se guardarán automáticamente al terminar alguna escena; no necesitas Controller Pak, ya que cuenta con batería.

Pero, ¿Qué hay que hacer en cada escena? Como ya lo mencionamos, la Estación Espacial está dividida en 4 secciones y cada una se divide en zonas. Aquí lo interesante es que debes cumplir diferentes misiones en cada zona. Dan Danger te dirá, de una manera muy graciosa, en qué consiste tu misión.



Cada misión tiene uno o varios objetivos, los cuales te indicará Dan. En todas las escenas comenzarás en un teletransportador y a partir de ahí deberás desactivar y usar a los animales de la zona como mejor te convenga. Cada vez que cumplas un objetivo, Dan te lo hará saber (o lo puedes ver en la opción Mission Brief, al poner pausa). Cuando hayas cumplido con todos los objetivos, aparecerá un mensaje diciendo "Teleporter Active", o sea, que ya terminaste la escena. Para salir de la escena debes encontrar el otro Teletransportador (no es en el que empezaste, no te vayas a confundir).

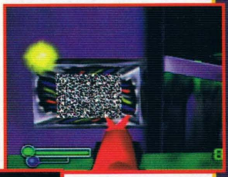
Además de desactivar animales, deberás activar interruptores, mover objetos, encerrar ovejas en corrales, etc. También hay ítems que te servirán mucho, como tarjetas de acceso,

llaves, notas musicales, esferas azules para llenar tu barra de energía, entre otros. Hay ítems especiales que se llaman Power Cells; aparentemente sólo te dan puntos, pero hay exactamente quince de estos ítems en cada escena y al final del juego descubrirás su verdadero uso (y al final de este artículo te diremos para qué sirven).

Aparte de cumplir con los objetivos de la zona y juntar las quince Power Cells, si haces algo especial, puedes encontrar un souvenir, o lo que es lo mismo, un pequeño trofeo. Su utilidad es tan misteriosa como la de las Power Cells, pero al final aclararemos el misterio.

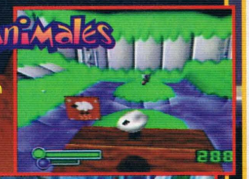
Para que sepas qué te falta en cada zona, antes de entrar, aparece el nombre de la misma, el mensaje "Available" si no la has pasado o "Secured" si ya la pasaste, el número de Power Cells y el Souvenir si lo tomaste.

Cuando "atrapas" por primera vez a un animal, aparecerá su status; ahí verás datos muy útiles, como las habilidades que tiene, su resistencia al agua, a las caídas muy altas, fuerza, velocidad, etc. En caso de que no hayas



prestado atención a estos datos, puedes ver el status de cualquier animal si te colocas frente al monitor que hay en la zona (siempre hay uno). Estos datos te ayudan mucho para resolver varios acertijos.Un detalle interesante (y que nos sorprendió a varios de la redacción), es que al ver el status no sabíamos qué caso tenía saber si un animal era inteligente o no, sin embargo, nos dimos cuenta que sí influye, por ejemplo, en la escena de Jungle Safari, te encuentras al Gorila, que no es muy inteligente y en cuanto te ve, no deja de saltar para dañarte y por eso es fácil de esquivar; por otra parte, la hiena, que tiene un buen coeficiente intelectual, al verte no te ataca inmediatamente, se va a la orilla del pantano y al momento en que te acercas, se quita para que caigas.

Hay una gran variedad de animales, sin embargo, no todos aparecerán en una misma zona y mucho menos en una misma sección de la Estación Espacial. En realidad no existe algún animal que sea superior que otro, pues cada uno tiene habilidades distintas. Como dijimos, hay ciertas especies de animales que corresponden a cierta sección de la Estación Espacial, por ejemplo, el Perro y la Oveja sólo viven en Euro Eden, el Pingüino y el Oso Polar sólo viven en Arctic Kingdom, la Hiena y el Gorila sólo viven en Jungle Safari y el Camello y el Escorpión sólo viven en Desert Adventure, por mencionar algunos ejemplos.



Secciones

Cada sección de Silicon Valley tiene características exclusivas, tanto en el aspecto de la fauna como el del clima. Desgraciadamente no puedes elegir ni las secciones ni las zonas tan libremente y debes completar cierto número de zonas de una sección para avanzar a la siguiente. A continuación te ponemos las secciones en orden de aparición y sus principales características. Independientemente de las diferencias, en la última zona de cada sección deberás recuperar una parte del cuerpo de Evo.

Euro Eden

Esta sección es en donde comienzas y cuenta con diez zonas. Euro Eden se caracteriza por ser un lugar tranquilo y las escenas no son tan complicadas... es la sección más adecuada para conocer y entender bien el juego. Aquí encontrarás animales como el perro, la oveja, el oso, el zorro, las ratas, el ratón, entre otros. Definitivamente en las zonas de Euro Eden debes usar más la cabeza que la fuerza física, la cual no necesitarás tanto ya que los animales no son tan agresivos, con excepción del oso y las ratas. Por ejemplo, en la segunda zona, debes meter al corral a cuatro ovejas con la ayuda del perro, después debes encontrar al ratón y con éste debes alcanzar el teletransportador.

El aspecto general de esta zona es el campo verde, pero también te encontrarás con lugares desagradables, como la cañería. En la última zona debes recuperar el torso de Evo y para lograrlo, debes ponerte al mando de un perro volador, pasar obstáculos y evitar que te derriben los animales enemigos.

Arctic Kingdom

Lo predominante en esta sección es el frío y la nieve. Cuenta con siete secciones, donde encuentras pingüinos, osos polares, algunos peces, morsas y conejos. Aquí el asunto es un poco más complicado, pues hay más batallas que estrategias. En la zona cinco debes sostener un combate contra tanques y huskies para salvar a los conejos.

En la última zona participas en una muy divertida parodia de Wave Race 64 que se titula: "Walrace 64". Ahí compites en una carrera contra otras dos morsas y si ganas, conseguirás la cabeza de Evo. Te recomendamos usar primero el ítem con forma de cámara para conocer el recorrido antes de comenzar.

La última zona es un poco difícil, pues se supone que tienes que resolver difíciles acertijos, pasar por trampas mortales, robar un ídolo, esquivar una gran roca, etc., sin embargo, Evo, al ver todo lo que tiene que hacer, decide revelarse y escapar, así que Dan (controlado por ti) deberá encontrar a Evo con la ayuda de una cámara de seguridad. En realidad sólo debes desactivar al mayor número de animales posibles para al final derrotar a Evo y obtener otra parte del cuerpo.

Jungle Safari

Como te has de imaginar, esta sección es una selva y aquí te encuentras con una gran cantidad de animales salvajes, como gorilas, hienas, elefantes, leones, hipopótamos, tortugas y camaleones, por mencionar algunos. Jungle Safari está formado de seis zonas, pero tienen, a nuestro parecer, bastante dificultad y requieres de paciencia y precisión, por ejemplo, en la segunda zona debes llegar hasta un perico, pasando por una cueva llena de peligros y por un pozo de lava a través de un puente invisible, el cuál podrás saber dónde está sólo cuando llueve (pero aún así es difícil).

Desert Adventure

Esta es, literalmente, una aventura en el desierto. Aquí encontrarás animales como camellos, zorros con escopetas, escorpiones, buitres y canguros. Por suerte, el nivel de dificultad de esta sección no es muy alto y la estrategia es fundamental, por ejemplo, en la segunda zona deberás utilizar al buitre para que con su ayuda, puedas pasar al camello del otro lado de un pozo con puntas y así cumplas con los objetivos.

La última zona es donde obtienes la última pieza del cuerpo de Evo, pero para lograrlo, tienes que usar al canguro boxeador y pelear en un ring, muy al estilo de Rocky, contra dos camellos y contra tu hermano. Aquí la recomendación es esquivar los golpes y atacar por la espalda (no es muy honesto, pero es necesario).

En general, los gráficos no son de lo mejor que se ha visto para el sistema, sin embargo están bien hechos, aunque esto no es lo más importante del juego.

Una vez que recuperes el cuerpo de Evo, tendrás acceso a la última sección de Silicon Valley, que es una escena de nombre Big Celebration Parade. Aquí ya manejas a Evo y su misión es... bueno, será mejor que la descubras tú mismo.

La música, aunque tranquila, es muy buena y entretenida (muy de acuerdo al juego). Y los efectos de sonido son excelentes, tipo caricatura. Hay un detalle muy bueno en la cuestión de la música; en toda la Estación Espacial hay parlantes que tocan la música y si estás cerca, el volúmen aumentará. Inclusive, hay una zona en Desert Adventure donde la música ya desesperó a Dan y le ordena a Evo que destruya todas los parlantes para que esté todo en silencio.

La movilidad es algo rara... no es que sea mala, pero cambia dependiendo el animal que estés usando. Lo que no nos gustó mucho fue la cámara; aunque puedes girarla, acercarla o alejarla, ésta nunca se queda fija y a veces ni siquiera puedes hacer esto, por lo que te será difícil abarcar toda la acción. Hay una vista de primera persona tipo Mario 64, pero no está fija y no es tan libre.

Pues, a grandes rasgos, esto es Space Station Silicon Valley, un juego que seguramente será del agrado de muchos videojugadores amantes de la estrategia y de los juegos tipo Lemmings, pero con un poco más de acción. El reto es muy bueno, al igual que la dificultad, con lo que es un título muy divertido. Además, para terminarlo por completo deberás jugarlo varias veces para conseguir todas las Power Cells (que sirven para hacer más poderoso el cuerpo de Evo en la última escena) y todos los souveniers. Y una vez que hayas hecho eso, no creas que ya no puedes "sacarle jugo" (como diría Ace), pues, en la última zona de cada sección, implantas un récord (ya sea de tiempo o de puntos), el cual podrás superar después.
Y por si fuera poco, en cada zona haces puntos y estos pueden acumularse con los de la siguiente, pero al perder se resetea tu contador, así que es un buen reto ver cuántos puntos puedes juntar, o lo que es lo mismo, cuántas escenas consecutivas puedes pasar sin perder. Para resumir, SSSV es un excelente juego, con mucho "humor negro" y te mantendrá entretenido por un buen rato.

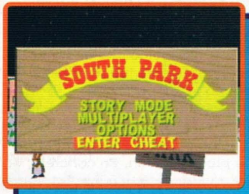
Esta escena es muy divertida y muy parecida al viejo juego de Atari, "Asteroids" y el único objetivo, es hacer la mayor cantidad de puntos antes de ser eliminado. Es una lástima que sólo puedas obtener esta escena con truco, pues le quita mucho reto al juego normal, ¿no crees?

¡Noticia de última hora!... En realidad es una noticia, tanto mala, como graciosa.
Resulta que a los programadores de DMA les tomó tres años desarrollar este juego, y fue mucho su empeño y su concentración, sin embargo, no sabemos si por cuestiones de presión o algo, tuvieron un error de programación. En concreto, el souvenier de la escena Fat Bear Mountain de Euro Eden, es imposible tomarlo (sí se puede sacar, pero no se puede tomar). Lo peor es que, en teoría, al juntar todos los souveniers, se supone que aparecería una escena especial de Bonus, pero debido a este error, nunca se podrá sacar normalmente. ¿Una pena, no crees? Pero no te preocupes, pues Take 2 Interactive nos proporcionó una clave para sacar la escena de Bonus sin necesidad de souveniers (era lo menos que podían hacer, ¿no?).
En la pantalla de Zone Select, presiona rápidamente (lo que indique dirección, se marca en el Control Pad): Abajo, Arriba, botón Z, botón L, Abajo, Izquierda, botón Z y Abajo. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido que lo indicará. Ahora elige (sin entrar), una zona y regresa a la pantalla Zone Select, y la escena de Bonus estará entre la sección Euro Eden y Desert Adventure.

SERVICIO DE SECRETOS

SOS

SOUTH PARK



Este juego tiene una buena cantidad de similitudes con Turok 2. Es del mismo estilo de juego, es desarrollado por la misma compañía y no podía faltar lo más importante: También tiene Cheats. A continuación te daremos unas palabras que debes introducir en la pantalla de Cheats, la cual localizas muy fácilmente en la pantalla principal del juego.

Estas palabras las debes introducir mediante un dispositivo que hace ruidos bastante extraños. Una vez que hayas escrito el código correcto, simplemente selecciona "end" en el dispositivo o presiona el botón **B**. Si lo introduces correctamente, una pantalla te lo indicará.

Al igual que en Turok, al poner correctamente un Password, éste hará que se abra una pantalla de nombre "Cheat Menu" donde podrás activar o desactivar los códigos.

Cheats

Escoger niveles

Si quieres empezar en cualquier nivel del juego debes poner: THEEARTHMOVED. Ya que metas esta clave, empieza un nuevo juego y pon pausa. Ahora podrás seleccionar en el menú, el nivel donde quieres empezar a jugar.

Todas las armas

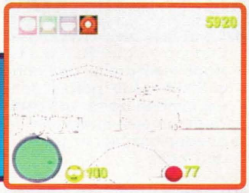
Para tener todas las armas, introduce la palabra: FATKNACKER. Nota: En algunos niveles de las primeras misiones sólo tendrás un par de armas, que son las "permitidas".

Personajes cabezones

Para sacar este modo de juego y que todos los enemigos tengan cabezas gigantes, deberás introducir esta palabra en el menú de Cheats: MEGANOGGIN.

Modo de invencibilidad

Con esta palabra, ningún enemigo te dañará, lo cual le quita toda la diversión al juego: ASSMAN.



Modo de Sketch o Trazos

¿Recuerdas la clave de Turok con la que podías ver el juego en modo de tinta sin texturas? Solamente ves el "Wire Frame". Bueno en South Park puedes hacer lo mismo con la palabra: PLANEARIUM.

Municiones Infinitas

¡Ahh! ¿No quieres que se te terminen las balas? Entonces introduce esta palabra y no tendrás más problemas de municiones: FATTERKNACKER.

Ver los créditos

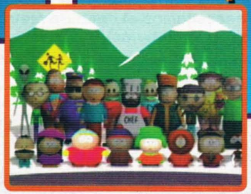
El típico truco donde podrás ver los créditos de los egocéntricos programadores, pon la palabra: SCREWYOUGUYS y en la pantalla principal verás la opción para ver los créditos del juego.

Personajes Adicionales

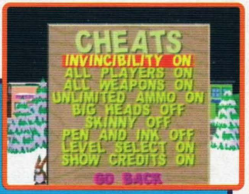
Con estas claves podrás acceder a cada uno de estos personajes escondidos en el modo de Multiplayer:

* VEGGIEHEAVEN = Skinny
* CHEATINGISBAD = Mr. Mackey
* ELVISLIVES = Bar Brady
* OUTRAGE = Big Gay Al
* HAWKING = Ned
* SLAPUPMEAL = Starvin Marvin
* PHAERT = Phillip
* RAFT = Terrance
* DOROTHYSFRIEND = Mr. Garrison
* LOVEMACHINE = Chef
* CHECKATACO = Wendy
* FISHNCHIPS = Pip
* KICKME = Ike
* ALLOWOMAN = Mrs. Cartman
* GOODSCIENCIE = Mephisto
* STARRINGFROG = Jimbo
* MAJESTIC = Alien

Todos los personajes en modo Multiplayer



Para sacar a todos los personajes en el modo de Multiplayer sin necesidad de poner clave para cada personaje, pon la palabra OMGTKKYB (¿Para qué ponen una clave por persona, si a final de cuentas van a poner una clave para todos? ¡Qué bárbaros!)

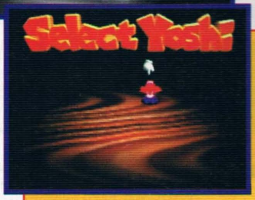


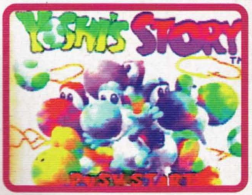
Clave Maestra

Para que saques todas las claves de una sola vez y así puedas ahorrarte algo de tiempo debes poner el password: BOBBYBIRD. (¿Para qué ponen una clave para cada cosa, si van a poner una clave para todos los Cheats? ¡Qué gente !) (Y nosotros más por publicarlos todos).

Cuando juegas en Practice Mode, siempre juegas con el Yoshi verde, pero si ya estás harto de ver al Yoshi verde en este modo, puedes cambiar el color del Yoshi.

2- Ahora entra en Practice Mode y verás que el Yoshi que controlas es el Rojo.





1- Para hacerlo, empieza un juego en Story Mode y elimina a todos tus Yoshi, pero elimina al último al Yoshi del color que quieres ver en Practice, es decir, si quieres ver al Yoshi Rojo, elimina al verde, azul fuerte, rosa, azul claro, amarillo (no importa el orden) y al último al rojo.

3- Si quieres eliminar rápidamente a los Yoshis, en la pantalla de juego, presiona al mismo tiempo: L, Z, A, B.

Juan Eduardo A. L.

Introduce este password para que tengas todas las armas y puedas entrar a la escena que quieras (de hecho sólo necesitamos el arma de hielo y la de burbujas).

Entra en cualquier escena donde puedas congelar a los enemigos, por ejemplo en Energen Crystal. Carga el arma de burbujas y dispara. Ahora espera a que se te acabe la energía de ésta y cuando ya no tengas nada, usa el botón L para activar el arma anterior, o sea, la de hielo. Si al hacer el cambio ves que se quedaron unas burbujas perdidas y que cambiaron de color, entonces es muy seguro que el truco te haya salido. Ahora con el arma de hielo, congela a algún enemigo y verás unas burbujas atrapadas en el hielo. Este truco lo mandó:

Bucio Gil Galindo

SUPER MARIO RPG

Esta es una lista que nos envía un muy cansado lector (no porque esté viejo, sino porque así lo dejó realizar esta lista), de los premios que te dan los enemigos al ser comidos por Yoshi cuando lo llamas con las Yoshi's Cookies en Super Mario RPG. Recuerda que debes ganarle a Boshi y a los otros para obtener galletas "rápidamente".

Luis Rogelio Borbón Barrantes

Monstruo/Premio	Monstruo/Premio	Monstruo/Premio
Amanita/Bad Mushroom	Orbison/Royal Syrup	Puppox/Y.Candy
Rat Funk/Mushroom	Sling Shy/Maple Syrup	Springer/Elixir
Wiggler/Able Juice	Shy Away/Maple Syrup	Machine Made/Mushroom
Sparky/Yoshi Candy	Chewy/Bad Mushroom	Li'l Boo/Freshen Up
Goomba/Mushroom	Mr. Kipper/Maple Syrup	Hippopo/Mega Elixir
Piranha Plant/Sleepy Bomb	Muckle/Yoshy Candy	Jester/Honey Syrup
Chow/Fright Bomb	Glum Reaper/Pure Water	Fireball/Y.Candy
Shogun/Royal Syrup	Greaper/Honey Syrup	Chomp/Y.Candy
Spinthara/Yoshy Candy	Hobgoblin/Pure Water	Golden Chomp/Y.Candy
Geckit/Energizer	Dry Bones/Mush Room	Crock/Mid Mushroom
Stinger/Yoshy Candy	Alley Rat/Able Juice	Snapdragon/Sleppy Bomb
Octovader/Froggie Drink	Gorgon/Maple Syrup	Arachne/Energizer
Magmus/Bracer	Zeostar/Sleepy	Starslap/Mushroom
Vomer/Pure Water	Leuku/Y.Candy	Shy Guy/Honey Syrup
Chained Kong/Pick Me Up	Crusty/Y.Candy	Gecko/Foggie Drink
Terracota/Mid Mushroom	Bloober/Elixir	Sackit/Max Mushroom
Gugomba/Froggiedrink	Spookum/Y.Candy	Mastodoom/Y.Candy
Star Cruster/Yoshy candy	Remocon/Pick me up	Mukumuku/Mukucookie
Malakoopa/Maple Syrup	Ameboid/Max Mushroom	Pulsar/Pick me up
Tub o Troopa/Elixir	Machine Made/Yoshi Candy	Oerlikon/Energizer
Forkies/Royal Syrup	Mad Mallet/Energizer	Body Of Corpedite/Mushroom
Big Boo/ Fright Bomb	Jabit/Bracer	

Carlos Mosqueda

GOLDENEYE 007

Entra en la escena Dam (la primera) con el lanzagranadas activo. Ahora ve hasta la reja que separa el borde de la presa del resto de las instalaciones militares y lanza una granada al candado que mantiene cerrada la reja. Al desaparecer el humo abre ésta y verás que el candado rostizado se queda flotando. Este truco nos lo envía:

CLUB Nintendo® RESPONDE

Queridos amigos de club nintendo: Podrían decirme como matar más fácilmente al jefe de la primera estrella del juego Super Mario RPG?

JAVIER BRIONES MORA
Venezuela

Cuando llegues al jefe (Mack) asegurate de 3 cosas: Primero, llegar con la energía y Fp completos. Segundo, llegar con un nivel bueno de experiencia (level 6 es buena opción, pues ya puedes hacer 3 "special" con Mario y con Mallow) y tercero, llevar algunos ítems como mushrooms, honey syrups y Pick me up. Has que Mario ataque a Mack con técnicas de salto mientras Mallow usa Thunderbolt (la primera vez que lo haces, Mack perderá un turno), cuando los bodyguards mueran, haz que Mallow use algunos mushroom o honey syrup (si necesitas). Sigue así y seguro lo venceras (no es difícil ya que Mack sólo tiene 480 de HP y los bodyguards tienen 30).

Ace

¡Hola Revista Club Nintendo! ¿Cómo capturo a Mewtwo y a Mew en el juego Pokémon de Game Boy?

FRANCISCO CARVAJAL
Colombia

Para obtener al Pokémon 150: Mewtwo, yo te recomiendo guardar tu Master Ball ya que es prácticamente imposible agarrarlo sin ella. El se encuentra en "Unknow Dungeon". Por lo tanto sólo puedes capturarlo después de derrotar a "The Elite Four". Además, sólo puedes capturar uno. Ahora con respecto a Mew (Myuu) no lo podrás encontrar en ninguna versión americana de este juego (al parecer tampoco estará en las versiones dorada y plateada). Sin embargo, antes que comiencen a escribir contándonos que un amigo lo tiene, les advierto: como todas las versiones son modificaciones de las versiones japonesas, es muy posible (no lo he comprobado aún), que se pueda obtener con un intensificador de juegos.

Ace

Hola amigos de siempre. Deseo antes que nada, felicitarlos por el gran trabajo que realizan durante todos los meses del año. También aprovecho la oportunidad para solicitarles algún truco para el gran juego Arcana de Super Nintendo.Se despide un fiel lector agradecido

JUAN ALVAREZ M.
Colombia

Muchas gracias por tu carta y por tus comentarios. Con respecto al truco que nos pides, te entregaremos dos: En la pantalla del título, presiona y mantén así los botones L + R + B y luego oprime Start para obtener el Sound Test. Aquí va el otro; este te sirve para poder seleccionar el nivel: en la pantalla del título presiona lo siguiente: Abajo, Select, Select, X, Y, Select, Select, Izquierda, Derecha y Arriba. Ahora presiona A para ir a la escena 2, B para la escena 3, X para la escena 4 o Y para la escena 5. Mucha suerte amigo y continúa prefiriéndonos.

Ryo

Hola. Me gustaría que me digan dónde y cómo encuentro la escena SNOWMAN'S LAND, y cómo subir al techo del castillo para encontrar a Yoshi, en el juego Super Mario 64.

JULIO CEPEDA Z.
Venezuela

Para poder acceder a esta pantalla "semi" oculta, debes ser muy observador dentro del cuarto donde se encuentra el espejo (en el último piso del castillo, a la vuelta de la escala por donde llegas), ya que si te fijas bien, al lado izquierdo puedes observar un cuadro con un mono de nieve, que de forma normal, no lo ves y sólo se observa la pared. La única forma de entrar a esta pantalla es lanzándote contra la pared y listo, ya estás dentro de esta escena. Ten mucha paciencia, porque aquí te enfrentarás a nuevos retos y acertijos que deberás resolver (como por ejemplo, el laberinto de hielo). Muchas suerte.

Ryo

Qué tal amigos de Club Nintendo, mis preguntas son las siguientes:
1- Después de pasar los 7 años en el juego Zelda 64 ¿Qué debo hacer? Sheik dice que tengo que tener una nueva habilidad para salvar a Saria, pero lo único que he encontrado es la Giant´s Knife en Goron City y Mido me detiene.
2- ¿Porqué no puedo salir con el caballo en Lon-Lon Ranch después de haberle ganado a Ingo?
3- ¿Qué debo hacer en el laboratorio de Lake Hylia?
4- ¿Qué se hace con el hongo que me cambian en Lost Goods por Cojiro?

GARY VARAS CASTILLO
Colombia

1- Necesitas el Hook Shot, el cual lo encuentras en el cementerio, te aconsejo correr las tumbas y al final, cuando tengas el Hook Shot, acuérdate de la melodía del tiempo. A mido tócale la melodía de Saria.
2- Solamente tienes que saltar la reja después de ganar.
3- Nada hasta el fondo (Sin la botas pesadas).
4- Tienes que llevarlo a la tienda en Villa Kakariko, pasar por el lado, al salir entra en la otra casa, ahí encontrarás a un hombre con un minino, entrégaselo.

Jade

Tengo el juego The Legend of Zelda para mi consola Nintendo 64 y mis preguntas son las siguientes:
1- ¿Cómo puedo mover o romper los bloques que tienen el símbolo del Spiritual Temple?
2- ¿Cómo descongelo Zora´s Domain?
3- ¿Debo ayudar al científico del Lake Hylia? ¿Cómo?

CARLOS ULTRA CUEVAS
Colombia

1- Para eso necesitas los Gold Gauntlets que encontrarás en Ganon´s Castle.
2- Con el Fuego Azul de la Caverna de Hielo, donde estaba Jabu-Jabu.
3- Tienes que sumergirte (sin las botas) al máximo, intentándo llegar al fondo.

Jade

Hola amigos de Club Nintendo! Quería pedirles algunos trucos de Star Wars: Rogue Squadron. De antemano, muchas gracias.

RODRIGO A. CORTEZ
Venezuela

Bueno amigo, aqui te van 3 passcodes: Ingresa como "Passcode" lo siguiente: FARMBOY para poder volar con el Milenium Falcon, IGIVEUP para vidas ilimitadas y CHICKEN para algo muy interesante...

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52-03
Santafé de Bogota, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

PUZZLE

CLUB Nintendo

*RELACIONADO CON JUEGOS Y PERSONAJES DE NINTENDO

Verdura · *Pokémon · Reza · *Pokémon · Remolcas · *Killer Instinct · Pasión

Alfa · Moteja · Galio

*Pokémon · Americio

Bañera · Rumiante

Baldosa · Final Verbal · Grado

Renazca · Aquella · Observar · Este / Concurriré · Asistir / Tostaría · Carraspeo inv. · *Pokémon · Metro · Campeón

Baile Carioca

Existirás · Empleos · Fruta

Arenilla · Bahía / *Pokémon · Anuda

Acudir

Aluminio · Sed-e / Persiguen · Hectárea

Masurio · Asesinar · Cero · Okay · Continente / Etapa · Desabridas · Yunque pequeño

Vocal · Instrumento Musical / Artículo · Límites

*Mortal K. · Acude / Libra

Enfermedad de la sangre · Mío, Francés · Egresas

Sonreí · Dios del viento · Matrimonios · Sur / Mango · *Pokémon

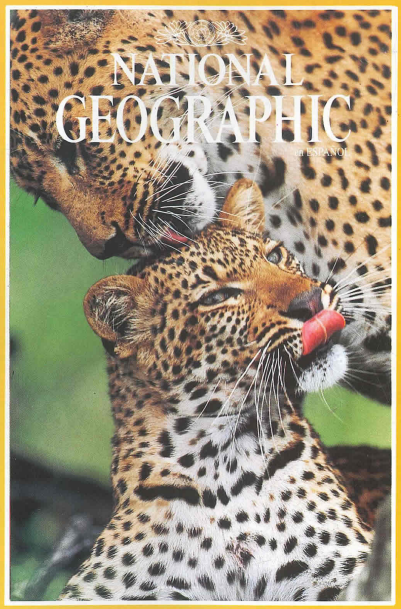
Preposición · Nuevo, inv. · Amarre / Actinio

Aroma · Existías / Amperio · Consonante · Vocal / Uno

Letra griega · Hombre inglés · Hermano de Abel

La revista más prestigiosa del mundo

YA LLEGÓ A LATINOAMÉRICA.



¡Ahora en español!

Profundice en el pasado.

Considere el futuro.

Descubra el maravilloso mundo

de la nueva revista con 109 años

de tradición:

National Geographic en español.

Ciencia • Tecnología • Aventuras • Maravillas naturales • Mundo animal • Culturas del mundo

¡Únase a la aventura!

MARQUE YA EL **413 94 49** Y ORDENE SU SUSCRIPCIÓN

Reciba en su hogar 12 ejemplares de la revista
y sus exclusivos mapas por sólo $**48.000,00**
Aceptamos tarietas de crédito, cheque o efectivo.

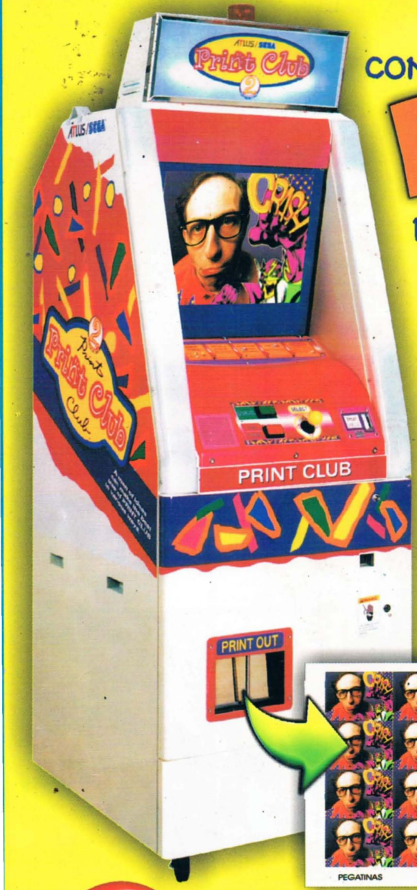
CON TUS

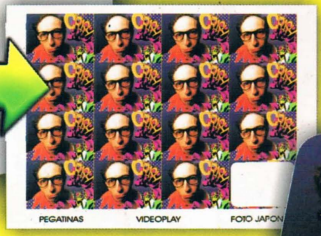
Pegatinas

PÉGATE A LO QUE ¡MAGINAS!

1 INSERTA 3 MONEDAS DE MIL Y SELECCIONA DENTRO DE NUESTROS 27 MARCOS EL QUE MÁS TE GUSTE!

2 HAZ TU EXPRESIÓN FAVORITA FRENTE A LA PANTALLA, OPRIME EL BOTÓN Y ESPERA 30 SEGUNDOS!





16 PEGATINAS AUTOADHESIVAS PARA COMPARTIR

FOTO JAPON

videoplay

ENCUENTRA AQUÍ TUS Pegatinas

• FONTIBÓN 1 • KENNEDY 1 • KENNEDY 3 • GALÁN • C.C. PLAZA DE LAS AMÉRICAS • RESTREPO 2 • VENECIA 2 • C.C.CIUDAD TUNAL • C.C. UNISUR • CAFAM FLORESTA • CALLE 72 • CALLE 94 • FERIAS - ESTRADA • QUIRIGUA • CALLE 50 • CARRERA 13 • C.C. SALITRE PLAZA • CALLE 118 • CEDRITOS 3 • USAQUÉN • 7 DE AGOSTO • GALERÍAS • CARRERA 30 • CALLE 20 • TERMINAL • BULEVAR • C.C. UNICENTRO • C.C. ISERRA 100 • C.C. ANDINO • PRESTOLANDIA • RECREACIONES PUNTO 100 • KOKORIKO-SUPERPLAY • COLINA • CENTRO CHIA •

INICIALMENTE EN SANTAFÉ DE BOGOTÁ